

# OBSAH

ÚVOD.....	3
1. TEXT.....	7
1.1 Literárně-teoretický přístup k textu.....	8
1.2 Pojímání <i>textu</i> v mediálních studiích.....	15
2. NARACE/NARATIVITA.....	18
2.1 Uchopení narativity v historickém kontextu.....	24
2.1.1 Aristoteles.....	25
2.1.2 Otec teorie pohádky – Vladimír Jakovlevič Propp.....	25
2.1.3 Tzvetan Todorov.....	27
2.1.4 Rozkošný čtenář Roland Barthes.....	28
2.1.5 Jacques Derrida.....	30
3. NOVÁ MÉDIA.....	33
3.1 Stručně k vývoji zájmu o studium nových médií a jeho kontextualizace.....	35
3.2 Definice nových médií.....	38
3.2.1 Nová versus stará média.....	39
3.2.2 Koncepty asociované s novými médii.....	40
4. POJETÍ POJMI <i>INTERAKTIVITA</i> V TEORIÍCH MASOVÉ A SÍŤOVÉ KOMUNIKACE .....	45
4.1 Interaktivita jako slovníkové heslo.....	46
4.2 Interaktivita v teorii masové komunikace.....	50
4.3 Interaktivita jako atribut nových médií v teorii síťové komunikace.....	53
5. POZNÁMKA K HYPERTEXTU.....	62
6. ELEKTRONICKÁ LITERATURA.....	66
6.1 Konceptualizace elektronické literatury.....	66
6.2 Elektronické knihy – na půl cesty od tištěné literatury k elektronické.....	71
7. INTERAKTIVNÍ NARATIVITA.....	75
8. POČÍTAČOVÉ HRY JAKO <i>INTERAKTIVNÍ NARATIVITA</i> .....	80
8.1 Metodologie.....	84
8.2 Případová studie: <i>Myst</i> .....	86
8.3 Případová studie: <i>Banja</i> .....	92

9. TEXT JAKO INTERAKTIVNÍ HRA.....	98
9.1 Periodizace literární interaktivní narativity.....	105
9.2 Teoretická východiska četby interaktivní narativity.....	107
9.3 Michael Joyce: <i>Twelve Blue (Story in Eight Bars)</i> .....	110
9.4 253: interactive narrative z londýnského metra.....	112
9.5 J. Yellowlees Douglasová: <i>I Have Said Nothing</i> .....	113
9.6 <i>Grammatron</i> : na pomezí literatury a výtvarného umění.....	116
10. INTERAKTIVNÍ NARATIVITA V DALŠÍCH FORMÁCH A ŽÁNRECH.....	118
10.1 Interaktivní narativita ve filmu.....	118
10.2 nefiktivní interaktivní narativita ve formě <i>digital storytelling</i> .....	120
10.2.1. Projekt <i>Weird View</i> .....	123
ZÁVĚR.....	126
SUMMARY.....	130
PRAMENY A LITERATURA.....	133
SEZNAM PŘÍLOH.....	158
PŘÍLOHY.....	159

## ÚVOD

„Žijeme ve 'vyprávěcím' světě,“ napsal německý filosof Odo Marquard (1998: 11-12) Příběhy se vyskytují všude, ve všech textech kolem nás. Jako by do nich byly naše životy zasazeny. Setkáváme se s nimi každý den, produkují je všechna média (v popředí s televizí a Internetem jakožto narativními médii par excellence). Ale nejen ta. Učíme se jim porozumět/dekódovat je od chvíle, kdy jsme se narodili – počínaje pohádkami. Právě tady se poprvé setkáváme s tradiční strukturou a organizací příběhů neboli toho, co mediální studia nazývají *narativitou*.

„Jsme socializováni prostřednictvím narativních forem, které poskytují příběhům možnost socializovat naše chování ('Nedělej tohle nebo tamto...'), rozvíjet jazykové dovednosti ('Mary, Mary, quit contrary...'), zapojovat představivost ('Dávej si pozor na vlka v lese...') nebo nás prostě rozesmát ('This little piggy went to market...'<sup>1</sup>).“ (Tilley, 1992: 53)

Většina mediálních textů využívá vzorové formy, u nichž se předpokládá, že pomohou snadněji dekódovat význam textu. Hannah Arendtová společenskou potřebu a oblíbenost vyprávění historek a příběhů vysvětluje stroze tím, že „hlavním charakteristickým rysem zvláště lidského života... je to, že je stále plný událostí, které konec konců mohou být zachyceny vyprávěním...“ (Arendtová, 1958: 72) Zájem o příběhy, a potažmo o text jako takový, jehož kořeny můžeme nalézt už u antických filosofů, postupně přechází do literární teorie a odtud následně dále do disciplín, jakými jsou mimo jiné psychologie, psychoterapie, antropologie či sociologie. W. Fisher (1987) dokonce v rámci tzv. narativního paradigmatu nazývá lidský druh *homo narrans*. Podle něj může být svět nahlížen pouze prostřednictvím soustavy příběhů. R. Audi (1998) poukazuje na fakt, že „...bez pomoci ostatních se dokonce neučíme ani mluvit či myslet, a hodně z toho, co víme, závisí na tom, co nám ostatní říkají.“ (Audi, 1998: 130)

---

<sup>1</sup> Dětská rýmovka při jejímž přefíkávání taháme dítě za prstíky u nohou.

Zrod *nových médií* (*new media*), jdoucích ruku v ruce s *novou ekonomikou* (*new economy*), obohatil nejen naše chápání médií obecně, ale rovněž rejstřík humanitních a sociálních věd o obor s názvem *nová mediální studia* (*new media studies*). Obdobně jako (tradiční) mediální studia se i tato vykazují typickou interdisciplinaritou, přesahující společenskovědní obory. Nová mediální studia představila jak zcela nová témata asociovaná s typickými vlastnostmi nových médií, tak i vlastní pohled – více či méně zdařilý – na klasické koncepty mediálních studií, například interaktivitu. Vzhledem ke krátké historii tak mladého oboru, jakými nová mediální studia bezesporu jsou, se řada konceptů, s nimiž pracují, nachází ve stavu blížícím se pracovním definicím a zatímni neukotvenosti (příkladem mohou být snahy o dostatečně distinktivní, ale současně širokou definici elektronické literatury).

Autorka by na tomto místě ráda upozornila, že si je vědoma přetrvávající problematičnosti terminologie oboru nových mediálních studií. Vzpomeňme samotné pojmenování *nová média* (problematické zvláště k historickým souvislostem, kdy za *nová média* byla ve své době označována např. média elektronická). V této práci se autorka přidrží terminologického užívání *nových médií*, jak jej chápou např. Lister et al. (2003) nebo Manovich (2001), tedy jako název pro skupinu médií – protipólu k tradičním, analogovým médiím – které charakterizuje přináležitost k této skupině na základě prezence prvků/principů, pro nová média, podle předložených autorů, typických. Vedle *nových médií* se můžeme v literatuře setkat také s označením digitální média, které autorka v textu užívá pouze v případě citací. Na některé další problémy ze strany terminologie upozorní autorka v příslušných kapitolách.

Z pohledu vytyčeného předmětu předkládané rigorózní práce je významný fakt, že nová média (v čele s počítačem a o několik let později Internetem) podnítila nebývalý zájem o studium narativity.

„Od samého počátku revoluce, která proměnila počítače z obchodních strojů v poetické prostředky, se stal vztah mezi narativitou a digitálními médii předmětem protichůdných názorů. Koho bychom měli následovat: Georgeho Landowa, který tvrdí, že hypertext překonfiguruje narativní zkušenost tím, že ze čtenářů udělá spoluautory; Janet Murrayovou, která pohlíží na digitální média jako na nové jeviště, na němž se stará narativita přehraje v nových dimenzích (tak jak napovídá titul její

knihy *Hamlet on the Holodeck*); Espena Aarsetha, jenž si myslí, že budoucnost kybertextu nespočívá ve vyprávění příběhů, ale v počítačových hrách; nebo Katherine Haylesovou, která klade rovnítko mezi digitální význam a komplexnost, fragmentaci, plynulost, resistenci vůči totalitě, aporii, paradox, vznik nebo samoorganizační schopnosti—rysy, které s sebou přinášejí postnarrativitu, literaturu postčlověka spíše než transformaci základních podmínek narativity?“ (Ryanová, 2004: 337)

Nová média nabídla nám – jakožto jejich publiku – aktivnější roli k přístupu a využití mediální produkce, ale i naprosto nový druh literatury, *literaturu elektronickou (electronic literature)*. Jedním z jejich žánrů je tzv. *interaktivní narativita (interactive narrative)*. Čtenář zde není nahlížen jako pasivní konzument textu, ale *aktivně se spolupodílí* na příběhu a procesu jeho vytváření. Právě to může poněkud otřást tradičním chápáním autora/autorství, ale i vlastní narativity, textu, resp. díla. Příběh už není nadále lineární a jeho forma pro jednu jasně daná; není konečný, není neměnný. Vyjdeme-li z definice Hinchmana a Hinchmanové (1997), pro než by narativita v humanitních vědách měla být definována jako „diskurzy se zřetelným sekvenčním pořádkem, který propojuje události smysluplným způsobem...“, pak interaktivní narativita vykazuje rysy nesequenčního čtení. (Hinchman a Hinchmanová, 1997: xvi)

Přemýšlení o interaktivní narativitě se neobejde bez referenčního rámce narativity, stejně jako interaktivity, ale rovněž textu, jejichž definičním uchopením se zabývají úvodní kapitoly. Uvědomíme-li si, že geneze elektronické literatury, tedy i interaktivní narativity, historicky velmi úzce souvisí jak s konceptem hypertextu, tak je především ze současné perspektivy spojena s prostředím nových médiích, jsou i jim věnovány samostatné kapitoly. Druhá část rigorózní práce se soustředí na historické souvislosti interaktivní narativity (včetně jejích kořenů ve videohrách, resp. počítačových hrách), jejímu teoretickému ukotvení v rámci širšího kontextu elektronické literatury, stejně jako konkrétním ukázkám literární interaktivní narativity a konečně i úvahám o její roli v dalších formách a žánrech.

Předkládaná práce vychází, úzce navazuje a dále rozpracovává autorčinu magisterskou práci s názvem *Interactive narrative v epoše digital storytelling* (vedoucí

práce prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.), obhájenou na Fakultě sociálních věd – Institutu komunikačních studií a žurnalistiky Univerzity Karlovy v červnu 2006.

# 1. TEXT

- z latinského *texere* = tkát, stavět; *textum* = utkané; *textus* = tkanina, stavba

- „... ‘text’ je něco více než jen znaky na ploše.“

Espen J. Aarseth (1997: 19)

Pojednání o narativitě, interaktivní narativitě nevyjímaje, se nevyhne používání abstraktního pojetí termínu *text*. Bádání po jeho jednotné definici se může zdát marné. „Literatura přitom není myšlena jako kontinuální řada po sobě následujících děl, nýbrž jako univerzum textů, jako síť, v níž se texty spolu navzájem stýkají a spolu vztahují tak, že se (každý) text jeví jako ‘tkanivo’ (Barthes 1990a, 146) či ‘mozaika citátů’ (Kristeva 1969, 146).“<sup>2</sup> (Schahadatová, 1999: 357) I já budu ve své práci termínem *text* disponovat. Ráda bych proto v této kapitole alespoň rámcově vymezila jeho pojetí.

*Textem* se zabývá několik disciplín. Primárně je jistě nejvýznamnější pojetí lingvistické. S ohledem na téma mé rigorózní práce se jeví jako důležité dva pohledy – tradiční literárně-teoretické hledisko na jedné straně a přístup mediálních studií na straně druhé. Přesto musím podotknout, že při bližším zkoumání jednotlivých konceptů se zdá, že není zcela možné, a není ani tak v mém zájmu, tyto dva přístupy od sebe razantně oddělit. Příkladem může být pojetí textu z pohledu Umberta Eca, který ač sám své myšlenky na poli literatury spíše řekněme načrtl, nežli kompletně rozpracoval, inspiroval představitele kulturních studií k vypracování nových teorií. Může být tedy otázkou, zda například právě jeho zařadit mezi literární teoretiky, sémiotiky nebo představitele mediálních studií.

---

<sup>2</sup> Citace odkazuje na Barthesovo dílo *Image – Music – Text* a Kristevové *Séméiotikè*.

## 1.1 Literárně-teoretický přístup k textu

- „Autor by měl zemřít v okamžiku, kdy dopsal.

Tak aby nekomplikoval cestu textu.“

Umberto Eco (1985: 7)

Vzhledem k tomu, že se ve své práci později zastavím u použití koncepce interaktivní narativity v případě literárních útvarů, chtěla bych se na tomto místě zamyslet nad přístupem několika teoretiků literatury k pojmu *text*, a dále nad jeho postavením v relaci k dílu, rukopisu a příběhu.

Literární teorie, resp. textologie (kombinující v sobě kromě literárněvědného i lingvistické hledisko) poskytují mnohé, více či méně rozdílné, definice textu. Stručné slovníkové definice *textu* se v podstatě překrývají. Namátkou jsem zvolila *Slovník literární teorie*, který za text *obecně* považuje „každý výsledek řečové činnosti, tj. jazykový útvar vzniklý konkrétní realizací jazykového systému. Pojem text tak na nejobecnější rovině není omezen pouze na psanou (tištěnou) podobu, ale zahrnuje produkt řečové činnosti vůbec...“ (1984: 384) Obdobnou definici poskytuje *Průvodce literárním dílem* (Lederbuchová, 2002: 329), *Encyklopedie Universum* (2002), *Malá československá encyklopedie* (1987). Lubomír Doležel pokládá text za „nejvyšší souvislou jednotku jazykového sdělení“. (Doležel, 2003: 257)

Ve vztahu k předmětu této rigorózní práce je pak významný zvláště *literární* text. Vašák et al. (1993) ve své knize rozebírají literární (umělecký) text/text díla, jeho genezi, historii, ale i autorství z textologického hlediska. Jako literární text si přitom vytkli text, sledující literární (umělecké) cíle.

„Především je nutné uvést, co je pro textologii text, v jakých souvislostech vzniká a funguje. Všeobecně se dosud tvrdí, že pojem textu není v textologii dostatečně jasně definován<sup>2</sup>) [poznámka v citaci odkazuje na práci K. Hádka (1982) 'Je textologie vskutku vědou o textu?' in: *Acta Universitatis Palackianae Olomucensis; pozn. autorky*], což je jistě pro současný stav vědecké disciplíny jen pozoruhodný a velmi paradoxní. Textologie je však skutečně vědou o textu, a to o textu literárního uměleckého díla, tedy textu specifickém, vznikajícím s určitým cílem, v určitých



podmínkách a majícím určitou společenskou funkci. S vědomím ovšem, jak bylo uvedeno, oné pružné hranice mezi uměleckou záměrností a nezáměrností.“ (Vašák et al., 1993: 18)

Zatímco genezi textu díla lze podle Vašáka et al. (1993) pozorovat od fáze autorské v rámci takzvaného textového procesu, k jeho přeměně v dílo dochází až okamžikem recepcce textu díla společností. V průběhu literární komunikace se tak na ose autor-text díla-společnost (čtenáři) stává z textu díla, jež s sebou nese předpokládané umělecké sdělení, (umělecké) dílo. Právě přeměna materiálního textu díla v dílo samotné je autorovou zásadní intencí.

Tak jako se historicky v čase mění a střídají literární směry a styly psaní, kladou díla/texty/rukopisy rozdílné nároky na čtenáře a mód čtení, interpretaci<sup>3</sup> obecně.

Jak bylo výše zmíněno, pojetí (literárního) textu prošlo historickým vývojem. Příkladem může být dichotomie strukturalismu a poststrukturalismu. Zatímco pro strukturalisty představuje text strukturní jednotku, pro poststrukturalismus, kráčící ruku v ruce s intertextualitou, je text a jeho význam vzájemně propojen s ostatními texty a významy. Znaky/texty na sebe navzájem navazují, proplétají se, a tak vytváří spleť sítí, již je možné prolézat mnoha směry a způsoby. Text zde již není chápán jako fixovaný jazykový projev, ale zastřešuje i další formy vyznačující se znakovou výstavbou.

Poststrukturalismus, postavený na existenci mnohočetnosti významu textu, logicky zdůrazňuje pluralitu čtení textu. Právě s tímto přístupem (blízkému konceptu *close reading*) se setkáváme u interaktivní narativity. Poststrukturalismus žádá nové definování psaní i četby. Text je nazírán jako nezavršený, otevřený útvar.

„Poststrukturalismus funguje i v historické vědě: zde pracuje s pojmem nestability, diskontinuity v chodu dějin, čímž ohlašuje konec velkých příběhů, metanarativů...”

<sup>3</sup> Pojem *interpretace*, vycházející z latinského *interpretatio* (výklad, vysvětlení), bývá v literární teorii obecně spojen s aktem čtení, s odkrýváním významu textu čtenářem – obdobně jej v tomto textu užívám i já. Historicky býval termín interpretace užíván pro proces hledání latentního, objektivního významu textu. Jedním z kritiků tohoto pojetí je například Eco (2004). Jeho odmítavý názor na podobné uchopení interpretace, který ilustroval na příkladu Peirceho konceptu nekonečné sémiózy, je zmíněn dále v této kapitole.

Vyjadřuje například nevíru v existenci inherentního, správného významu; oproti tomu sází na proces hledání a nacházení různých významů během procesu interpretace.“ (Štochl, 2005: 47)

Pokud tedy strukturalismus sázel na systematickou strukturu a stavěl do popředí autora jako stvořitele díla, pak poststrukturalismus klade důraz na metodu čtení, které teprve má v moci dílo a jeho struktury odhalit. Jazyk hraje významnou roli v obou směrech.

„Jestliže strukturalismus tvrdí, že autor užívá jazyk a na základě svých znalostí tohoto jazyka tvoří text, poststrukturalismus vysvětluje, že čtenář má k dispozici text, který je sice vytvořen autorem na základě nějakých jazykových pravidel (gramatika, strategie, záměr), ale je na čtenáři (různých čtenářích), aby se sám přesvědčil (přesvědčili), jak dalece jsou pravidla utvoření tohoto textu blízká jeho (jejich) povědomí o fungování (strukturalisticky řečeno) a užívání (pragmatisticky řečeno) jazyka, případně si ad hoc dovodil (dovodili) nová pravidla k chápání konkrétního textu.“ (Štochl, 2005: 48)

V poststrukturalismu jsou si čtenář a autor rovni. Oba disponují stejnými prostředky/nástroji ve vztahu k textu a jazyku. Ty jim dovolují text uchopit.

Hermeneutika a dekonstruktivismus pak ještě o něco více zvažují čtenáře ve vztahu k recepci textu/díla, k jeho interpretaci. Hermeneutika posunula pozornost z tvůrce díla na recipienta. Dílo může být pochopeno pouze cestou interpretace, která nepředstavuje překotnou snahu dobrat se autorova záměru, ale je průsečíkem autorovy intence se čtenářovým porozuměním, resp. naplněním jeho očekávání v momentě, kdy pro něj text získává smysl. V této souvislosti je inspirativní Gadamerův (1999) koncept směřování horizontů autora a příjemce, které teprve dává dílu výsledný, nikoli však neměnný tvar.

Dekonstruktivismus jde ještě o kousek dál a disponuje s pojmem *nečitelného* textu. Ten není strukturně organizován, jak se domnívali strukturalisté, ani mu nejde porozumět vcítěním se, jak naznačovala hermeneutika. Text je označován jako *intertext* – není celistvý, je nedokonalým mezičlánkem v komunikačním řetězci. Literární text však v očích dekonstruktivismu není jen hra v rukou čtenáře. Do role čtenáře se následně po dokončení díla může vcítit i autor, řekněme „oprostit“ se od svého autorství a k dílu tak přistoupit z pozice čtenáře.

Nad *identitou literárního textu* a jeho *interpretací*, která čtenáři vyjevuje význam textu, se zamýšlel Lubomír Doležel.

„Identita literárního textu je sémanticko-pragmatickým problémem. Když zvažujeme text v jeho formě výrazové, problém identity jakožto teoretický problém nevzniká: jako grafémová, morfologická, syntaktická a kontextuální struktura je text ukončený, fixovaný a neměnný po posledním dotyku autorovy ruky... Paradox interpretace je dán faktem, že v každém procesu odkrývání je význam pluralizován, a v důsledku toho je jeho identita uváděna v pochybnost.“ (Doležel, 2004: 3)

Premisa identity literárního díla je bez větších problémů aplikovatelná na tzv. tradiční narativitu, v prostředí interaktivní narativity je však vystavena zkouškám, například v podobě mnoha výsledných forem textů k interpretaci, o jejichž ukončenosti a fixovanosti mohou vyvstávat otázky. V obou případech, tedy v tradičním pojetí narativity, stejně jako v případě interaktivní narativity navíc do hry vstupuje interpretace textu čtenářem, v jejímž průběhu čtenář odkrývá význam textu, jež je ve svém důsledku pluralizován. Doležel sice nepopírá pluralitu čtenářských interpretací, zároveň však považuje fikční svět za významový referenční rámec, v němž není prostor pro bezmeznou a nekonečnou interpretaci.

Text v Doleželově (*ibid*) pojetí „musí být zpracován svými příjemci“, což nelze učinit jinak než odkrytím významu textu – jeho interpretací, kdy význam literárního textu je nutné nahlížet jako estetický fenomén. Význam literárního textu se čtenáři odhaluje v jeho individuální identitě, opírajících se o vykonstruovaný fikční svět a použitý literární styl.

Jak bude pojednáno níže, pluralizace významu při interpretaci literárního útvaru využívající formy interaktivní narativity tkví nejen v rozdílné interpretaci čtenářů téhož díla, ale čtenář si svými volbami vlastně dokonce sám volí to své dílo, je na něm, co a jak bude číst, v jakém sledu, co vynechá a jaký text tak nakonec uchopí. Pokud tedy Doležel (2004) hovoří o tom, že literární text plně kontroluje svou formu, na rozdíl od významu, který vyvstává až ve vztahu k interpretaci, lze dodat, že v případě interaktivní narativity tomu není bez výhrad.

Neopomenutelným konceptem na tomto poli je teorie Umberta Eca (1989) [1962] představující *otevřené* texty, jíž představil v díle *Opera aperta*.<sup>4</sup> Eco byl jedním z prvních literárních teoretiků, kteří vzali v úvahu podíl čtenáře na interpretaci literárního díla jako opozici k dříve uznávanému formalismu, event. směru *New Criticism* – *nové literární teorie*. Eco vyslovil dvě premisy, které vedly k základnímu rozlišení dvou stupňů otevřenosti (i v nich však nadále existuje jistá benevolentní škála, v rámci níž se otevřenost textu může pohybovat):

1. Z podstaty toho, že každé dílo může být nějak interpretováno, plyne fakt, že každé dílo je svým způsobem *otevřené*. Tato úvaha nemění nic na jedinečnosti díla.
2. Existují díla, která jsou jako *otevřená* už předem zamýšlena autorem a tak také produkována. Taková díla, podle Eca, přinesla kultura až ve 20. století.

*Text* pro Eca (1989) představuje pole významů – vnitřně dynamických, navzájem provázaných. Slova z jeho pohledu nemají význam striktně lexikální, ale pohybují se v rámci hranic významové množiny, zapadající do daného kontextu. Text se stává textem pouze v korelaci se čtenářem. Autor si je vědom, že píše pro čtenářskou obec, a texty tak samy o sobě předpokládají přítomnost čtenářů, kteří jim potenciálně přiřazují význam. Autor ke psaní přistupuje s očekáváním, ale i nadějí, že čtenář, pro něhož píše, porozumí textu v rámci jím navrhované množiny výkladů. Nicméně, je si zároveň vědom, že to budou čtenáři, kteří textu dají jeho význam a autor sám jim tak již předem nechává prostor. Eco vybízí ke psaní literatury na bázi otevřených textů, otevírajících dveře mnohovrstevnatým interpretacím.

Právě tématu tehdejších rozličných přístupů ke studiu interpretace věnoval Eco v 60.-80. letech 20. století hned několik svých esejí, které byly později vydány pod názvem

---

<sup>4</sup> Reflexi této teorie pak najdeme i v pracích z oblasti mediálních studií, kde se setkáváme s konceptem do různé míry *otevřených* a *uzavřených* textů. Ecovy myšlenky do značné míry ovlivnily představitele kulturních studií.

*I limiti dell'interpretazione (Meze interpretace, 2004 [1990]).*<sup>5</sup> Text se po svém dokončení, tedy poté, co opouští, Ecovou terminologií, *ruce svého původce*, ocitá „...ve vakuu nekonečné řady možných interpretací“. (Eco, 2004: 18) Jakkoli jimi nelze dojít k významových intencím autora, nelze ani vyvozovat, že interpretace je, nebo má být zcela bez pravidel. Pokud je však obtížné dovodit, která interpretace je tou „správnou“, pak špatnou interpretaci při prozkoumání vnitřní koherence textu rozeznáme. Limity při interpretaci nám nastavují také znakové kódy. V tomto duchu se Eco odvolává na sémiotiku v podání Charlese Peirceho.

Eco (2004) rozlišuje dvě kategorie interpretací – sémantickou a kritickou, které navazují na jeho typové dělení čtenářů na *naivní* a *kritické*.

„První přistupuje k dílu jako k sémantickému celku a stává se obětí autorovy strategie, vedoucí čtenáře krok za krokem sérií odhadů a očekávání; druhý hodnotí dílo jako estetický výtvar a oceňuje strategii, k níž se autor uchyluje, aby ho udržel v pozici modelového čtenáře prvního typu.“ (Eco, 1988: 64)

Jak je z výše uvedené citace patrné, každý ze dvou modelových čtenářů přistupuje k interpretaci díla odlišně. Zatímco naivní čtenář si vystačí s interpretací sémantickou, pracující s významem textových jednotek, kritický čtenář se uchyluje k té kritické, nahlízející text, ať už vědomě či nevědomě, skrze poznatky sémiotiky.

Eco (2004) dále (kritickou) *interpretaci* odlišuje od pouhého *použití* textu.

„Kriticky interpretovat nějaký text znamená jej číst, abychom objevili, vedle našich vlastních reakcí, něco více o jeho charakteru. Používat text znamená vyjít od něho, abychom získali něco jiného, přičemž zároveň podstupujeme riziko, že jej ze sémantického hlediska budeme misinterpretovat.“ (Eco, 2004: 66)

---

<sup>5</sup> Zde se Eco (2004) mimochodem znovu vrací ke své myšlence otevřených textů, když říká: „Existují 'otevřené' texty (Eco 1962a), které podtrhují několik různých interpretací, a každá společná shoda o nich by se měla týkat jen jejich otevřeného charakteru a textových strategií, jež jim umožňují takto fungovat.“ (Eco, 2004: 49)

Pro Barthes (1967), stejně jako pro jiné autory kolem časopisu *Tel Quel*, je dílo *rukopisem (écriture)*. Text-rukopis je dynamickým objektem<sup>6</sup>. Tradičně chápané literární dílo jako *konečné* je v Barthesových očích překonáno. *Rukopis* existuje v procesu, generuje nové a další významy. Při svých teoriích se často obrací k lingvistice. Barthes nehovoří o tvorbě, ale o *čtení* a *psaní*. O jeho polarizaci textů na *texty ke čtení* a *texty k psaní* pohovořím později.

„Autor, dílo, to jsou jen východiska analýzy, jejímž horizontem je jazyk: nemůže být věda o *autorech*, nemůže být jen věda o jejich *písemných projevech*. Tato věda bude mít dvě velká pole působnosti podle toho, které znaky bude zkoumat; ...“ (Barthes, 1997: 241)

K odlišení pojmů *dílo* a *text* J. Pavelka píše: „Dílo není otevřené, otevřený je text.“ (Pavelka, 1998: 109-110). V tomto duchu se vyjadřuje i M. Štochl: „Zatímco pojem literární *dílo* označuje literární fakt v jeho finalitě, tedy jako demonstraci, performanci, obdobu parole, pojem *textu* označuje teoreticky tentýž fakt v jeho neohraničenosti a neukončenosti.“ (Štochl, 2005: 84) Nabízí se tedy jako „*langue*“.

Na druhou stranu teoretická naratologie Mieke Balová (2007) [1985], hovoří o textu jako o „konečném, strukturovaném celku skládajícím se ze znaků jazyka“ a dále upřesňuje:

„Konečný soubor znaků neznamená, že text sám o sobě je ukončený, nebo jeho významy, účinky, funkce nebo pozadí. Pouze to znamená, že je možné v něm identifikovat první a poslední slovo; první a poslední obraz filmu; rám obrazu, a to dokonce i tehdy pokud tyto hranice, jak uvidíme, nejsou nepropustné.“ (Balová, 2007 [1985]: 5)

S odkazy na Platóna se táže Balová (2007) po existenci/neexistenci *ideálního* narativního modelu. Vedle textu Balová rozlišuje *příběh (story)* a *fabuli (fabule)*. Příběh je pro ni nějakým způsobem prezentovanou fabulí, kdy fabule sama je logickým, eventuálně chronologickým sledem událostí vztahujících se k aktérům děje. Podle Balové tak jeden

---

<sup>6</sup> Obdobně u J. Kristevové (1970), která sice zachovává termín *text*, ale připisuje mu vlastnosti Barthesova *rukopisu*.

příběh může být rozdílně pojat v různých textech – to znamená, že příběh nemůže být chápán jako synonymum pro text. Texty jsou zde verzemi příběhů.

Věra Martínková (1995) se vyjadřuje k postavení díla z hlediska komunikačního procesu. To je samozřejmě ovlivněno jednak subjektivními, jednak objektivními slohotvornými činiteli. Pro Martínkovou se umělecké dílo po napsání „osamostatňuje a funguje dále jako svébytný znak, nezávisle na svém autorovi“. (Martínková, 1995: 32) Právě tento postřeh je významný z hlediska interaktivní narativity, jak bude později předloženo.

Shrňme-li současné různé literárně-teoretické náhledy na texty, lze, dle mého názoru, dospět ke třem styčným bodům:

- Text je sledem fixovaných *znaků*, hierarchicky seskupených do určité struktury;
- text je určen ke *čtení* v jeho nejširším významovém smyslu (zahrnuje tak nejen díla literární, ale i film, televizní program či reklamu) – čtenář více či méně úspěšně (v závislosti na znalosti kódu znaků, jejich organizace a mnoha dalších aspektů, k nimž patří mimo jiné i intertextualita) přistupuje k textu a uchopuje jej;
- i přes dobové majoritní pojmání textu jako *otevřeného* útvaru je tento *ohrazen* – časově, prostorově (Aristoteles např. mluví o začátku, prostředku a konci díla).

## 1.2 Pojímání *textu* v mediálních studiích

Jak již bylo výše v úvodu naznačeno, je to převážně mediální produkce, která do našich životů každodenně přináší nejrozmanitější narativní formy zakotvené v jejich kontextech. Přikloním se tedy nadále k používání termínu *text* z pohledu mediálních studií. *Mediální studia* se nepokoušejí prezentovat jednoduchou definici *textu*, ale spíše s tímto termínem operují ve smyslu jeho významu a konstrukce. Termín *text* ve smyslu simplexního/komplexního komunikátu, je používán pro sdělení komunikující myšlenky

(tento koncept byl převážně využit a oceněn sémiotiky), který je možno nějak „přečíst“. Například Berger (1996) pod pojem text zahrnuje jakákoli díla všeho druhu, která vyžadují jistou míru kreativity. Text zde tedy vystupuje jako kreativní forma umění, nehledě na jeho kvality – umění vysoké i nízké; populární či elitní. Na druhou stranu text je produktem opakování – textových vzorců, myšlenek.

Můžeme nalézt několik diskurzů<sup>7</sup> zabývajících se mediálním obsahem, potažmo textem – s ohledem na tuto práci je zvláště významný přístup *kulturálních studií*. Jejich geneze a pozornost směřovaná k populární kultuře přinesla do středu zájmu výzkumu otázku *zakotvených významů textů* (*embedded meanings of text*). John Fiske při studiu populární televizní kultury (1987) doplnil základní význam textu jakožto sdělení dalším – sdělení vyprodukované médii není pouze samotný zamýšlený text, ale i program. Stává se samo textem v *interakci* s publikem (k této interakci, kterou v relaci k novým médiím pokládám za klíčovou, se v textu později vrátím). Takže je to v podstatě publikum, které transformuje *program* do *textů*. Fiske uvádí: „Text je dějištěm zápasů o význam, který reprodukuje konflikt zájmů mezi producenty a konzumenty kulturní komodity. Program je produkován průmyslem, text svými čtenáři.“ (Fiske, 1987: 14) Tento přístup předpokládá aktivní roli publika—nejen aktivní roli komunikátorů. Různí lidé tak mohou témuž *programu* rozumět odlišně. Texty se stávají polysémickými.

V práci Stuarta Halla (1980) můžeme nalézt *model kódování/dekódování*, který pracuje s konceptem *preferovaného čtení* vloženém autorem do textu. To neznamena, že by autor čtenáře uzavřel do pomyslné textové klece, ale spíše poukazuje na to, že čtenáři mohou interpretovat text v rámci určitých autorem vymezených hranic. Z toho vyplývá, že podle Halla texty nemusí být přijaty tak, jak by si autor přál. Čtenáři při čtení zapojují svůj intelekt, zkušenosti. Komunikátor sdělení zakóduje dle jistých, často ustálených, pravidel (například se řídí zvoleným žánrem). Příjemci jej poté podle jiných pravidel, do nichž zahrnují svou osobitost, dekódují. Přestože autor/komunikátor do svého sdělení vkládá návod na dekódování, čtenář/recipient jej může, a nemusí následovat. Čtenář získává silnější pozici, je to on, kdo určuje obsah sdělení.

---

<sup>7</sup> S ohledem na problematické užívání pojmu *diskurz* bych ráda upřesnila, že jej používám ve významu *rozmluva, dialogický text* (s etymologickým původem ve francouzštině, obdobně jako jej užíval Descartes ve svých rozpravách).



Dalším z konceptů, o kterém bych na tomto místě chtěla zmínit, je *intertextualita*<sup>8</sup> (související s polysémií textů). Lze ji nazvat obecnou vlastností textu. Dostáváme se do sféry médií, která na sebe navzájem stále více a více navazují, propojují se, citují se a zmiňují se. Hranice mezi nimi již nejsou ostře a neprostopně dané. Text lze nahlížet jako mozaiku odkazů na další texty, žánry a diskurzy. Právě jen s přihlédnutím k této mozaice získává text smysl – nemůžeme proto hovořit o jednoznačném smyslu textu. Text se stává dynamickým. Interpretace stejného příběhu může záviset na čtenářově schopnosti „být v obraze“. Nová média a jejich schopnost navzájem proplétat různé *texty* (jakými jsou všechny typy textových materiálů, grafika – včetně animované, statické a pohyblivé obrázky, zvuky) dokonce posunula teorii intertextuality do *materiální* úrovně. Odkazy mezi texty jsou v případě nových médií nejen myšlenými/zamýšlenými (ať již více či méně otevřeně vyřčenými a do textu vloženými referencemi), ale jsou fyzicky přítomné ve formě hypertextových odkazů, o nichž bude řeč později. Jak ke sbližování médií a počítačů poznamenává Manovich (2001):

„Všechna existující média jsou převáděna do numerických dat přístupných počítačům. Výsledky: grafika, pohyblivé obrázky, zvuky, formy a texty se stávají adaptabilními počítačovým technologiím, neboli jedná se o soubory počítačových dat. Ve zkratce se tak média stávají novými médii.“<sup>9</sup> (Manovich, 2001: 25)

Právě tento fakt ještě více zjednodušuje vzájemné propojování a odkazování mezi texty navzájem a zintenzivňuje využívání konceptu intertextuality, která se v případě nových médií stává jedním z jejích rysů.

---

<sup>8</sup> Termín intertextualita/intertextovost pochází od Julie Kristevové (1970), která ho v roce 1966 použila k definici textu jako takového. Text v jejím pojetí je dynamickým objektem.. Navázala přitom na Bachtinův koncept dialogičnosti. Pro zkoumání interaktivní narativity však má větší význam právě pohled teoretiků kulturních studií.

<sup>9</sup> Nutno podotknout, že v tomto případě Manovich (2001) své vidění množiny nových médií poněkud zjednodušil, neboť ve své knize v dalších kapitolách předkládá šest tezí, která napomohou správné identifikaci nových médií. Manovich se brání tomu, aby byla novými médii označována jakákoli transformace analogových médií do digitálního kódu.

## 2. NARACE/NARATIVITA

- z latinského *narrare* = vyprávět

- „Vyprávění se nestará o to, je-li dobrou nebo špatnou literaturou: je internacionální, transhistorické, transkulturní, a tedy je prostě tady stejně jako život.“  
Roland Barthes (1988)

Česká terminologie není v této oblasti zcela ustálena. Výrazy v odborné literatuře tak oscilují mezi narací, narativem a narativitou. V této práci jsem se rozhodla pro výraz *narativita*. Ať už se přikloníme k jakémukoli termínu, základní otázky zní: Jaké postavení zaujímá narativita v lidském životě?; Je pro nás důležitá?; Do jaké míry narativita formuje naše vnímání světa?; Ovlivňuje kulturu a společnost jako celek? Těmito a dalšími otázkami se zabývá následující kapitola.

**Kognitivní psychologie** vyvinula teorii schémat – vědomostních struktur – kterým se učíme v procesu socializace a které nadále používáme v každodenním životě. Pomáhají nám v interakci s ostatními lidmi a s vypořádáváním se s rozličnými událostmi. Na prvotní myšlenku schémat F. Barletta z roku 1932 navázal D. Rumelhart (1978) sérií experimentů, při nichž skupině osob pomalu předčítal příběhy, aby tak zjistil, za jak dlouho (při kolikáté větě) jedinci odhadnou, o čem příběhy jsou. Pokud následná věta odporovala jejich prvotním domněnkách, subjekty své úvahy pozměňovaly. Paměť v tomto smyslu ovlivňuje naše myšlení. Naše předešlé prožitky, vědomosti a zkušenosti aplikujeme na stávající se situace a pomocí nich interpretujeme svět a dění okolo nás. S tím nepochybně přímo souvisí i jazyk, který napomáhá myšlenky zachytit, stejně jako napovědět, jak mysl funguje. To už však patří do oblasti psycholingvistiky.

V našich životech se však nevyskytuje pouze tento typ schémat. Jsou to i média, která nám nabízejí širokou škálu schémat, která podle W. Jamese Pottera (1998) v závislosti na jejich opakujícím se výskytu zahrnujeme do naší *osobní* škály schémat. Ty pak mohou být později modifikovány a použity v mezilidských situacích. Potter zdůrazňuje: „Tak jak narážíme na nové zážitky, tak kontinuálně aktualizujeme a

doplňujeme naši osobní sadu schémat.“ (Potter, 1998: 61) Mediální studia používají myšlenku schémat, aby tak vysvětlila, jak lidé přistupují k mediálním sdělením a jak jim rozumí.

Jedním ze schémat, která Potter představil, jsou **vyprávěcí schémata** (*Narrative Schemas*). Od dětství nás učí porozumět vyprávění příběhů (*storytelling*); s prvními vzory se setkáváme v ukolébavkách, dětských říkankách, básničkách a pohádkových knížkách. Časem se děti dostanou do stádia, že už na základě svých vědomostí a zkušeností umí předpovídat, co se asi tak v příběhu dál stane. K tomu jako pomůcky využívají různé, a do jisté míry více či méně skryté či přiznané, signály, jakými jsou například v daném kontextu obvykle používaná slova.

Jak se děti setkávají s rozmanitými druhy textů a mediální produkce obecně (s fikcí, literaturou faktu, filmem, dramatem, fotografií), tak nacházejí způsob, jak je seskupovat/kategorizovat. Koncept žánru dovoluje rozdělovat texty do několika typů podle přítomných obecných prvků.

Pro porozumění absorbujeme rozdílná schémata—komedie, thrilleru, science fiction atd. Díky opakovanému výskytu některých mediálních textů se časem naučíme, že média mohou využívat určitých vzorců (*formulas*) pro mediální produkci daného druhu. Ty pak fungují jako jakási vodítka, která nám – publiku – mají napovědět a usnadnit porozumění obsahu textu (takové vzorce jsou přítomny stejně tak ve zpravodajství jako například v hollywoodských romantických komediích).

Analýza narativní struktury se opírá o domněnku, že bez ohledu na žánr mají stejnou kompoziční stavbu – od úvodu k zápletce, k jejímu rozpracování/výstavbě až konečně po závěr, kde dojde k jejímu rozuzlení.

Rostoucí zájem literárních teoretiků o romány a povídky ve dvacátém století vedl k vymezení nového diskurzu – naratologie zabývající se narací/narativitou/narativem ze všech úhlů. Příchod nových médií pozměnil nejen svět médií *per se*, ale zanechal nepopíratelné stopy i na chápání a uchopování narativních modelů. Pokud se ještě před dvěma desítkami let nacházelo studium narativity oproti jiným společenskovedním oborům

spíše v pozadí akademického zájmu, nová média jej postavila do *nového* světla. Někteří literární teoretici se domnívají, že se z něj dokonce stala módní záležitost.

M. Kreiswirth (1995) fenomén zájmu o naratologii nazval *narativním obratem v humanitních vědách* (*the narrativist turn in the human science*). M.-L. Ryanová (2009) si jeho terminologii vypůjčila a dále upozorňuje, že se ze slova narativita stává až jakési prázdné akademické klišé, prostupující i takové obory, jakými jsou například právo nebo medicína. Gerald Prince k předmětu naratologie – tedy k narativitě – podotýká: „Někteří teoretici a badatelé věří, že všechno je narativitou; jiní se domnívají, že všechno může být narativitou; a jsou ještě i tací, kteří podotýkají, že v jistém smyslu není narativitou vlastně nic (z důvodu, že narativita je závislá na kultuře a úzce spjatá s kontextem).“ (Prince: 2003: 1) Pokud tedy opomeneme nepočetnou posledně jmenovanou skupinu, pak je nasnadě se tázat, co je jádrem oné narativity. Oním magickým slůvkem je zde *příběh* jako základ, na němž právě narativita stojí.

Chris Barker (2005) pokládá narativní teorii za součást kulturních studií. Narativem rozumí „seznam sekvencí, které si dělají nároky být považovány za záznam událostí“, narativy pak „strukturované formy, v nichž příběhy jsou zdokonalenými vysvětleními pro cesty životem.“ (Barker, 2005: 28) I on vidí v narativu návod na porozumění společenského řádu a způsobu jeho konstrukce. Za hlavní úkol narativu pokládá hledání odpovědi na otázku, jak bychom měli žít.

Doležel hovoří o příběhu jako o „více či méně složitém řetězci událostí“. (Doležel, 2003: 45) Právě tato definice řetězení událostí je bezezbytku aplikovatelná jak na tradiční narativní úvahy, tak na interaktivní narativitu. Tento axiom lze vyjádřit i negací: není narativu bez příběhu, jak se shodují naratologové (Balová, 2007 [1985]; Culler, 2002). Berger dokonce narativitu definuje jako příběh nebo příběhy „pojdnávající o věcech, které se staly nebo dějí lidem, zvířatům, mimozemšťanům z vnějších světů, hmyzu – prostě komukoli a čemukoli“. (Berger, 1996: 4)

Aniž by snižoval význam příběhu, pokládá na druhou stranu Doležel (2004) příběh za definující *vlastnost* narativu. Klíčovým pojmem je pro něj *narativní svět*. (Doležel, 2004: 45) Tím se dostáváme zpět k jeho teorii fikčních světů.

Příběhy jsou stavební kameny lidské komunikace, které provázejí lidstvo odnepaměti. Byla to ústní tradice, příběhy zachycující a uchovávající historii. Právě příměr

příběhů ke stavebnímu materiálu krásně postihuje jejich základní rys. Snad ještě lépe poslouží přirovnání k modelovací hmotě, pomocí níž můžeme postihnout jednotlivé aspekty života a světa kolem nás. Pohybujeme se přitom v rozmezí od snahy o co nejvěrnější kopii, přes ironii, sarkasmus, až k naprosté fikci. Vymodelovaný objekt nikdy nemůže být originálem – vkládáme do něj svou osobitost a subjektivní pojetí. Právě tak, jako to dělají příběhy – více či méně důvěrně a detailně reflektují a zachycují vše, to *tam* venku. Lze také říci svět, pokud dodáme, že máme na mysli *svět*, jak jej uchopovala fenomenologie.

Aristoteles v *Politice* odlišil člověka od zvířat tím, že mu přiřkl *logos*. Jak Gadamer (1999) trefně upozorňuje, řecký *logos* neoznačoval jen myšlení, ale také řeč. Gadamer dále shrnuje: (člověk) „Dovede myslet a dovede mluvit. Dovede mluvit, tj.: může svým mluvením ne-přítomné činit zjevným, takže je i někdo jiný vidí před sebou. Cokoli míní, může tak sdělovat, ba ještě víc: tím, že se dovede takto dorozumívat, existuje jen mezi lidmi nějaké mínění společného, tj. společné pojmy....“ (Gadamer, 1999: 22) Právě v těchto společných pojmech, v jakémisi prapůvodním univerzálním jazyku, univerzální gramatice, leží z ontologického hlediska počátky naratologie. Odtud už je jen krůček k teoriím o kolektivní paměti a příběhu jakožto jednomu z prvků podílejícím se na vytváření národní identity. Příběhy utváří nejen člověka jako jedince, ale i danou komunitu, v níž žije, a dále celou společnost. Příběhy prostupují našimi životy.

V úvodu této práce jsem již citovala Tilleyho (1991) a jeho postoj ke stále rostoucí oblibě příběhů, k nimž je každý jedinec, zjednodušeně řečeno, veden od narození. Právě ty nejjednodušší narativní formy budují lidský návyk k potřebě příběhů. Také Jonathan Culler (2002) klade kořeny touhy vyprávět a naslouchat příběhům od raného dětství. Svou myšlenku však dále rozvádí poněkud jiným směrem. Pokud tedy Tilley zdůrazňuje, že se vlastně *rodíme* do příběhů, pak Culler se spíše kloní k tomu, že v příbězích postupně hledáme *nápovědy*, jak porozumět tomuto světu v běhu dějin a obstát v něm. „Vědecká vysvětlení uchopují věci tak, že se podřídí určitým zákonitostem – kdykoli bude existovat *a* a *b*, nastane *c* –, ale v životě tomu tak obvykle není. Život se neřídí vědeckou logikou příčiny a následku, nýbrž logikou příběhu, kde rozumět znamená představovat si, jak jedna věc ústí v druhou, jak mohlo k něčemu dojít: jak se Maggie dostala k tomu, že prodává v Singapuru software, jak se stalo, že dal Jiřímu jeho otec auto.“ (Culler, 2002: 92) Příběhy

zde jasně figurují jako nástroj, který používáme k porozumění našim životům a světa kolem nás. Podle Cullera je i historie objasnitelná příběhy, spíše než vědeckou kauzalitou. „Ve všem našem myšlení a poznávání jsme vždycky předpojatí řečovým výkladem světa, do něhož vrůstat znamená *vyrůstat* na světě. (Gadamer, 1999: 26)

Štochl (2005) chápe vyprávění jako pud sebezáchovy v souvislosti s tématem smrti. „Podobně jako Šeherezáda v Pohádkách tisíce a jedné noci čelíme vyprávěním (nebo literací) příběhů vlastní smrti: vyprávění se rovná životu, nepřítomnost vyprávění smrti. Za vyprávěním a tradováním příběhů se vždy otevírá horizont nesmrtelnosti.“ (Štochl, 2005: 164)

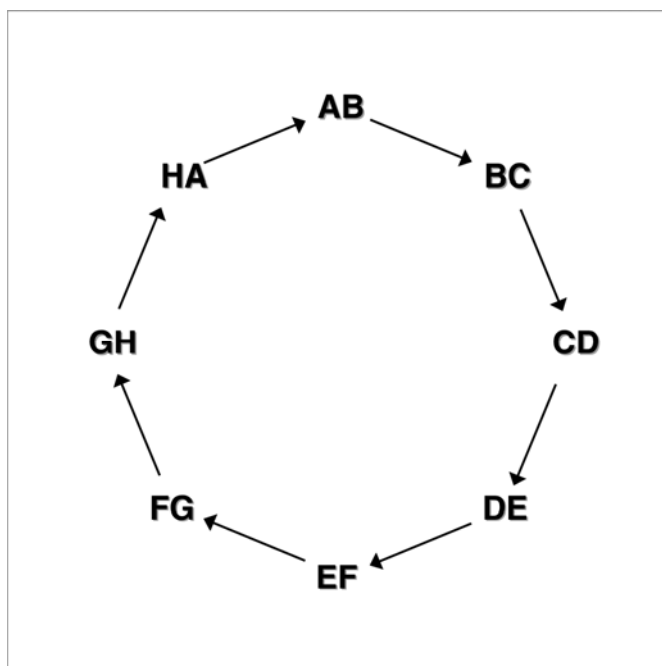
Tradiční příběhy jsou lineární. Rozdělíme-li text příběhu do barthesovských *lexií*, kdy každé přiřadíme jedno písmeno, pak lze jednoduše lineární strukturu vyjádřit takto:

**A→B→C→D→E→F→G→H→I→J→K→L→M→N→O→P→atd.**

Zde se opět oklikou vracíme k již několikrát připomenutým pohádkám, které většinou sdílí tuto jednoduchou strukturu. Bruno Bettelheim (1976) o nich dokonce hovoří jako o nejdůležitějším žánru, neboť jak již bylo zdůrazněno, na nich se učíme porozumět konceptům narativity. Berger (1996) je dokonce nazývá *protonarativitou/pranarativitou*, z níž pochází a odvíjí se veškeré další narativní formy – nadpřirozené postavy nás přivádí k hororovým žánrům, unesení princezny k detektivce, svatba na konci k romanci atd.

Už jako děti poznáme, že slova „bylo, nebylo, za devatero horami...“, uvozují začátek pohádky a víme, že ta skončí slovy „zazvonil zvonec a pohádky je konec“. Když se učíme psát své první slohy, víme, že mají mít začátek, střed a konec. Později se naučíme rozpoznat či odhadnout, jak se bude děj vyvíjet. A s přibývajícím věkem už přistoupíme na některé odchylnosti z tradiční lineární struktury, jakými může být použití retrospektivní techniky v ději. Nenamítáme nic proti autorovi, který si pohrává se sledem struktury a přeskakuje v časové linii děje. Naše znalosti příběhů a jejich porozumění nám dovolují si v hlavě příběh poskládat tak, aby *nám* dával smysl.

Dostáváme se tak k variacím základní narativní struktury. Berger například zmiňuje cyklickou strukturu *La Ronde*, kdy jedna lexie vede nejen k následující, ale zároveň poslední lexie se zpět souvisle vrací k první a celý příběh kruhově uzavírá. (Berger, 1996: 5) Vnitřní logika příběhu je zde postavena na principu kauzality. Tu lze vyjádřit takto:



**Obrázek 2.1** Kruhová narativní struktura *La Ronde*.

Ke stavbě tradičního narativu se vyjádřil i Seymour Chatman. Ten podotýká, že příběhová kauzalita nemusí být postavena jen na řetězení *A* vedoucího do *B*, *B* do *C*, *C* do *D* atd. Chatman mluví i o možnosti vnitřní struktury postavené na tom, co nazývá *kontingence*. Zde *A* sice vede do *B*, ale může se tak stát nepřímo a ani *B* není přímou příčinou *C*. Jde spíše o vzájemné působení, kdy všechny společně vyvolají situaci později vedoucí do *X*. (Chatman, 2000: 16)

Chatman (2000) rozlišuje *narativ* (zvláště fikční) od dalších tří textových typů – *argumentu* (jakožto textů vycházejících z logiky a pokoušejících se přesvědčit čtenáře o platnosti tvrzení), *deskripce* (zabývající se vlastnostmi věcí) a na okraj i *expozice* (akt výkladu při absenci názoru) a zabývá se jeho pozicí mezi těmito diskuzy. Žánry jsou pak pro něj kombinacemi textových typů. Chatman popírá privilegované postavení narativu.

Texty dle něj sází na jeden z textových typů, zároveň jsou však do jisté míry podřízeny zbývajícím.

Chatman (*ibid*) se zamýšlí také nad postavením narativity ve vztahu k různým druhům textů. Z tohoto pohledu rozeznává dva typy sdělení, aby definoval text jako: „...každé sdělení, jehož recepci v čase kontrolují diváci. Tedy, texty se odlišují od objektů sdělení, tak jako (nenarativní) malby a sochy, jež neregulují časový tok nebo prostorový směr divácké reprezentace.“ (Chatman, 2000: 14) Chatmanův text je tedy nutno číst aristotelovsky od první strany do konce, kdy o tomto sledu hovoří jako o „časovém programu“ vepsaném do díla“ (Chatman, 2000: 15) Z tohoto pohledu je časovost imanentní částí narativní struktury na rozdíl například od malby či hudby, kde je časovost zahrnuta pouze v divácké recepci, nikoli v díle samotném. Pokud tedy Chatman odmítá přednostní postavení narativu v množině ostatních diskuzí, pak ale hovoří o jeho jedinečnosti, kterou způsobuje „chrono-logičnost“ – dvojitá časová logika. (16) Časový pohyb lze rozdělit na externí (délka knihy, filmu) a interní (délka jednotlivých sekvencí, které vytvářejí zápletku). První Chatman pojmenovává *Diskurz (Discourse)*, druhé *Příběh (Story)*.

V okamžiku, kdy čtenář přistoupí k textu, může se vyjevit proces identifikace, obzvlášť pokud je příběh podáván v ich-formě (vypravěč je nějakým způsobem součástí příběhu jako jedna z postav – ať už hlavní, nebo vedlejší účastník). Právě ta evidentně umožňuje jednodušší identifikaci s postavou nežli *er-forma* (vypravěč stojí mimo příběh), která naopak čtenáři umožňuje přijmout objektivnější pozici k textu. Čtenář se při konfrontaci s textem snaží tento pochopit.

## 2.1 Uchopení narativity v historickém kontextu

Ať už se na narativitu a naratologii díváme z jakéhokoli úhlu, popřípadě svůj zájem o tuto oblast vyplňujeme pročitáním kvalifikovaných akademických statí, vždy se dostáváme zpět ke zmínkám jednak o vlivu Aristotelových myšlenek, jednak o stále přítomném vlivu myšlenek strukturalistů a jejich přístupem k textu vůbec. K textu z pohledu mediálních studií, tedy zjednodušeně řečeno, k čemukoli, co lze „přečíst“. Zde



předkládám několik jmen, které pokládám za významné nejen z hlediska tradiční naratologie, ale jejichž dopad lze vysledovat i v oblasti interaktivní narativity, o níž bude řeč vzápětí.

### 2.1.1 Aristoteles

Kořeny *narativní teorie* nalézáme už v antickém Řecku. Aristoteles ve své *Poetice* (1963) definuje tzv. zásadu tří jednot: jedno místo, jeden čas, jedna dějová linie. Představuje také sadu literárních pravidel aplikovatelných na tragédii, jakožto nejserióznější formu ideálního dramatu. Každá tragédie sestává z šesti kvalitativních prvků: **příběh** (*mythos*)<sup>10</sup> – celistvá struktura děje jdoucího v logickém sledu začátek-střed-konec; **charakter/postavy** (*ethos*) – spíše trvalí hrdinové s nutným vztahem k příběhu; **dikce/verbální textura** (*lexik*) – dialogy a jejich významy; **myšlenka** (*dianoia*) – téma dramatu; podívaná (*opis*); **zvuk/rytmus** (*melos*).

Příběh – v tomto případě přesněji tragédie – je v Aristotelových očích imitací akce, jež je celistvá a celková. Důraz klade na rytmickou linearitu, kde příběh má začátek, střed a konec. Aristoteles hovoří o příčinné souvislosti v ději. Příběh se v průběhu transformuje. Z hlediska kompoziční stavby příběhu tak Aristoteles rozlišuje šest částí: expozice, zápleтка, kolize, krize, peripetie a zakončení. Tradiční narativita stále spoléhá na původní Aristotelovu teorii – do jisté míry je tomu i u interaktivní narativity. Přesto, pokud podle Aristotela nevytváří příběh pouhý sled událostí, pak interaktivní narativita tuto možnost v podstatě připouští, jak bude v dalších kapitolách objasněno.

### 2.1.2 Otec teorie pohádky – Vladimír Jakovlevič Propp

Snad nejvýraznější esej na téma kategorizace hlavních hrdinů v tradičních narativních strukturách publikoval ruský strukturalista Vladimír J. Propp už v roce 1928. Tato základní studie ze strukturální analýzy vyprávění je však na Západě poprvé přeložena až o třicet let později - anglický překlad vychází v roce 1958, zatímco francouzský stejně

<sup>10</sup> Někdy v literatuře předkládáno také jako *osnova* (Culler, 2002). Přestože angličtina Aristotelův *mythos* pojímá jako *plot* – tedy možno říci osnovu, původní *mythos* je dle mého názoru přesněji pokryt českým příběhem.

jako český teprve 1970. Početné odkazy na dílo ve studiích západních sémiologů, ať už na téma literatury, filmu, ale i fotografie, dokládají význam Proppovy studie i pro dnešní literární teorii.

Ve své knize *Morfologie pohádky* (1968) předkládá výsledky svého dlouhodobého systematického výzkumu ruského folklóru – v tomto případě analýzy tradičních ruských tzv. bylin. Propp odkryl a rozpoznal 31 základních funkcí a 7 kategorií postav. Mezi funkce patří: odchod, zákaz a narušení zákazu, škůdcovo vyzvídání a získávání informací o hrdinovi, úskok a napomáhání, škůdcovství, zprostředkování, počáteční protiakce, odchod, první funkce dárce a reakce hrdiny, získání kouzelného prostředku, přemístění v prostoru, boj, označení hrdiny, vítězství, likvidace nedostatku, hrdinův návrat, pronásledování a záchrana, nepoznaný příchod, nároky nepravého hrdiny, těžká úloha a její řešení, poznání a usvědčení, transfigurace, potrestání, svatba.

Funkce jsou stálými komponenty pohádek, bez ohledu na to, kdo je jejich nositelem. Jejich počet je v pohádce omezený. Tím se dostáváme k tvrzení, že všechny pohádky jsou z hlediska své stavby v podstatě obdobné. Funkce mají logickou návaznost a zároveň se nevylučují. Některé mohou v souvislosti s konkrétní pohádkou chybět. Uvážíme-li, že mezi setem funkcí nalezneme boj a dále i vítězství, můžeme říci, že mezi některými funkcemi existuje jistá párová vazba.

Propp (1968) se domnívá, že všechny ruské báje a pohádky spojuje několik prvků: přítomnost hrdiny a na druhé straně zloducha, vytoužený cíl a konečně i množina druhotných postav. Autor pojmenovává sedm kategorií postav: protivník, dárce, pomocník, carova dcera a její otec, odesílatel, hrdina a falešný hrdina. Každou postavu popisuje Propp právě pomocí jejich funkcí. Funkce můžeme nazvat také akcemi/činnostmi postav významnými pro průběh děje. Příkladem může být princezna, která podle Proppa zastává pasivní pozici hledané a zachraňované osoby. Její primární funkcí je *svatba*. Naopak mužský hrdina, který svými kladnými vlastnostmi může připomínat českého Mirka Dušína, je odvážný, bojovný a neváhá procestovat svět, aby svou milou našel a vzal si ji za ženu.

Presence popových funkcí a postav je patrná i u dnešních forem interaktivních narativit, snad nejzřejměji u počítačových her. Při jejich analýze umožňuje pojímat postavy jako literární konstrukce napomáhající procesu děje, nežli jako individua. Na druhou stranu slabina teorie tkví v faktu, že se zakládá na z hlediska genderu v mužském světě, což je

snadno pochopitelné, uvážíme-li, že vychází z prvotních pohádek. Jakkoli Propp (1968) předpokládá, že hrdinou je muž, lze teorii adaptovat na mediální produkci 21. století tím, že vedle hrdiny postavíme v případě potřeby hrdinku se stejnými funkcemi. Co může činit z hlediska interaktivní narativity větší potíže (jak bude objasněno dále), je jeho striktní požadavek pořádku funkcí, postav a dějů – právě jejich náhodný pořádek výskytu je jedním z klíčových znaků novodobých *narativit*. To pak celkově vzato naprosto mění podstatu, jakou text chápeme. S variabilností příběhů se může také rozrůst skupina Proppových kategorií postav. Jakkoli tuto typologii nelze uplatnit na všechny *narativity*.. Proppovu studii je však možno pokládat jedno z prvních děl na poli naratologie.

### 2.1.3 Tzvetan Todorov

Na poli obecné teorie narace má nezastupitelné místo i Todorovova teorie *rovnováhy* a *ztráty rovnováhy* (1975). Konvenční proces narace lze podle něj strukturovat do pěti částí:

1. počáteční stav *rovnováhy* (jinak řečeno, vše je v harmonii tak, jak má být)
2. *rozvrat rovnováhy*, způsobený nějakým zásahem (většinou zvenčí)
3. *rozpoznání nerovnováhy*
4. pokus o překonání *ztráty rovnováhy* (její znovunalezení)
5. *rekultivace rovnováhy* (proces narativity je ukončen znovunalezením rovnováhy)

Jako příklad aplikovatelnosti teorie krásně poslouží základní linie série filmů o Jamesi Bondovi – svět (fáze 1) je ohrožen snahou kohokoli o jeho zničení/podmanění (fáze 2). Na scéně se proto objevuje James Bond (fáze 3). Jeho šarm a talent jsou klíči k záchraně planety (fáze 4). James Bond a s ním i celý svět nakonec, jak jinak, než přežijí (fáze 5).

V Todorovově (1975) pojetí má narace místo struktury lineární jakousi cyklickou. Děj je poháněn kupředu touhou po nastolení rovnováhy. Přestože se tedy z bodu počáteční rovnováhy vracíme zpět k rovnováze, nejde o jednu a tu samou. Konečná rovnováha je

poznámena předcházející ztrátou rovnováhy. Todorov hovoří o transformaci. Ztráta rovnováhy a její nalézání vyžadují transformaci. Postavy často musí vystoupit ze své každodennosti, aby napomohly znovunalezení rovnováhy.

Toto narativní schéma lze podle Todorova vysledovat u všech příběhů. Příběhy jsou tak řekněme variacemi schématu – mění se prostředí, postavy, motivy; základní strukturní rámec zůstává.

### 2.1.4 Rozkošný čtenář Roland Barthes

Z pohledu zájmu této práce je na místě připomenout myšlenky francouzského strukturalisty Rollanda Barthese. Byl to právě Barthes, který vyřkl tak často citovaná slova v pojednáních u budoucnosti knih – „Smrt autora“ (1977) [1968], která měla pozměnit náš pohled na autorství. Barthes se zamýšlí nad písemným projevem a říká o něm, že je „...destrukcí každého hlasu, každého bodu původnosti“. (Barthes, 1977: 142) Právě v okamžiku, kdy je vyprávění zachycováno do písemné podoby, začíná smrt autora jako individuálního génia s jeho lidskou charakteristikou, životem, vášněmi i slabostmi tak, jak jej chápal modernismus. Barthes (1977) nepopírá sílu *Autora*, ale s poukazem na Mallarmého upozorňuje, že to má být jazyk, který promlouvá ke čtenářům, nikoli autor skrze své ego. S touto premisou má být autor ztotožněn již při vlastním aktu psaní. Pochopit, že skrze jazyk nemůže do textu proniknout. Konečnou moc nad textem a jeho interpretací mají čtenáři.

Barthes přisuzuje všem typům narativity sdílení strukturních rysů, nebo chcete-li kódů. Tento soubor kódů dokonce považuje za jakousi konstrukci, prostřednictvím níž uchopujeme svět, v němž žijeme. Objektivní zakoušení reality, světa tam venku, je fikce. Podobné náhledy kódů nalezneme i v dílech dalších strukturalistů – příkladem může být Claude Lévi-Strauss. Z tohoto pohledu se nám literatura nejen otevírá v kódech, ale její samotná existence se z nich odvozuje. Literatura zachycuje svět, který zpracováváme kódy, a zároveň ji samotnou uchopujeme za pomoci kódů.

Nehledě na individuální rozdíly v textech, každý z nich obsahuje podle Barthese pětici kódů (organizačních struktur):

- ❑ hermeneutický kód
- ❑ kód sémů a označujících prvků
- ❑ symbolický kód
- ❑ proairetický kód
- ❑ kulturní kód

Ty ovlivňují čtenářovo chápání textu. Jsou to tedy kódy jakožto činitelé, kterými čtenář uchopí text. Barthes však tento rys neshledává limitujícím, naopak v něm vidí jakousi pluralitu kódů, jež může být chápána jako pozvání vstoupit do textu. Přečtený text tak může nabývat rozličných významů a konotací. Kódy-činitelé modifikují text a tím generují významovou rozmanitost. A je to právě ona pluralita, která je v očích Barthesa ctností literatury.

Ukázku aplikace teorie pěti kódů Barthes (1970) přináší ve své knize *S/Z*, kde analyzuje Balzakovu povídku *Sarrasine*. Tu identifikuje z hlediska vlastní terminologie jako text „ke čtení“ (*lisible*) a přetváří ji v text „k psaní“ (*scriptible*). K usnadnění práce rozdělí Barthes povídku na 561 nestejně dlouhých čtecích jednotek, které nazve *lexie*. Pokud vyjdu z již zmíněného faktu, že literární teorie řadí Rolanda Barthesa mezi strukturalisty, pak jeho myšlenka členění textu na *lexie*, se spíše uplatní na poli poststrukturalismu. S termínem *lexie* později disponují i teoretici zabývající se interaktivní narativitou. Právě tyto čtecí jednotky lze metaforicky chápat jako prapředky pozdějšího hypertextu.

Snad ještě jedna poznámka ke kódům – na příkladu analýzy mýtů francouzských masmédií ve své knize *Mythologies* (2004) [1957] Barthes poukazoval, že v rukou profesionálních komunikátorů, může být použití kódů zneužito.

S ohledem na roli psaní rozlišuje Barthes (1970) spisovatele od autora. Zatímco spisovatel (*scripteur/écrivain*) přistupuje k psaní jako k čemuś přechodnému, vedoucímu k nějakému cíli ve formě napsání *o něčem*, pro autora (*écrivain*) je psaní nepřechodnou formou. Autorovým cílem není esteticky otevřít dveře do světa tam venku, ale *psát*. Umění je pro autora již samotné psaní jako cíl sám o sobě.

Významný Barthesův přínos lze spatřovat na poli diskuzí o roli čtenáře a aktu čtení obecně. Barthes-čtenář nechce být rušen snahou o správné pojmenování textu, jeho žánrové zařazení nebo sledování lineární osy příběhu v předloženém tříprvkovém sledu začátek-střed-konec. V knize *S/Z* (1970) volá po textech s přívlastkem „k psaní“ nežli po těch, které označuje „ke čtení“. Účinky textu rozděluje v *Le plaisir du text* (1973) na dva: potěšení (*plaisir*) a rozkoš (*jouissance*). Potěšení z textu odpovídá *textu ke čtení* (*lisible*), jenž nijak nezpochybňuje tradiční čtenářovu pozici podřízenosti. *Des textes lisibles* jsou pro Barthes klasické, uzavřené texty. Jsou určeny pro pasivního čtenáře, který pouhým aktem recepce přijímá jejich význam.

Naopak rozkoš poskytuje text, který dovolí čtenáři vystoupit ze stínu podřízenosti. Zde Barthes hovoří o *textu k psaní* (*scriptible*). *Des textes scriptibles* napadají tradiční chápání prostého konzumního aktu čtení. Pokud texty ke čtení počítají s leností nepřiliš angažovaného čtenáře (pokud vůbec), jehož aktivita spočívá v pouhém přijetí, popřípadě odmítnutí textu; pak texty ke psaní touží po aktivním čtenáři, jsou otevřené. Čtenář je vybízen, aby si text zasadil do souvislostí, aby s ním pracoval, aby ho nazíral v jeho dynamičnosti. Dalo by se říci, že texty ke psaní vybízejí čtenáře, aby si je při čtení v myšlenkách prepisoval. Nejde o to dát se klasickou, předem prošlapanou cestou, ale zapojit se do hry s kódy, kterou text nabízí. Texty k psaní nelze postihnout klasickou dějovou linií začátek-střed-konec – jejich významová pluralita se odráží i v četnosti možných začátků a konců.<sup>11</sup>

## 2.1.5 Jacques Derrida

Barthesovu tezi o smrti autora je vhodné doplnit úvahami Jacquese Derridy o konci knihy. Dekonstruktivisticky laděná kniha *De la grammatologie* (1997) [1967] se zaměřuje

---

<sup>11</sup> Barthesovu polaritu textů rozšiřuje Fiske (1989a) o kategorii textů k *produkci* (a *producerly text*). Pokud texty ke čtení jsou texty klasické, snadno čitelné, ve Fiskeho terminologii populární, a texty ke psaní spíše avantgardní, minoritní žánry vyžadující náročnějšího, zainteresovaného čtenáře, pak *producerly text* je kategorií mezi nimi. Jedná se o text populární, který není tak náročný na čtení, a v tomto duchu je pro čtenáře přijatelný. Dalo by se říci, že je jeho význam čtenářům snadno dostupný a lenivější čtenář může přijmout jeho předkládanou, prvoplánovou dominantní ideologii populárního textu. Nebo také nemusí a v tomto duchu se nejedná o text uzavřený, ale naopak otevřený obdobně, jako texty ke psaní, často pracující s intertextualitou. Tyto texty mají čtenáři nabídnout význam (*meaning*) i potěšení (*pleasure*) – obě dotváří vztah mezi textem a čtenářovým žitým každodenním životem, včetně do textu včleněných populárních komodit.

na vztah mezi jazykem mluveným a psaným – v Derridově terminologii rukopisem (*l'écriture*). Vycházejí ze Saussurovy binární opozice rozlišující mezi akustickým označujícím (*signifiant*) a pojmovým označovaným (*signifié*), Derrida odmítá, že by písemný projev byl označovaným prioritního označujícího. Popírá fonocentrický primát mluveného slova, lineárně plynoucího v čase, tak jak jej předpokládá západní metafyzika, a který je teprve a věrně zachycen v písmu. Mluvený jazyk se v jeho očích vztahuje sám k sobě. Písemný projev – rukopis, jakožto označované, není odrazem označujícího, ale jeho doplněním. Pro Derridu (1997) se význam jazyka mění v závislosti na čase i kontextu. První kapitolu své knihy nazval symbolicky *Konec knihy a počátek rukopisu* (*La fin du livre et le commencement de l'écriture*).

„Konec lineárního rukopisu je vskutku koncem knihy, přestože je to dnes forma knihy která umožňuje novým rukopisům – literárním nebo teoretickým – být v ní v dobrém i ve zlém uzavřeny. Je to méně otázkou vkládání nových rukopisů do obálek knih než posléze čtení toho, co se napsalo mezi řádky ve svazcích. To je také důvodem, proč psát bez řádek vyústí pod vlivem odlišné organizace prostoru v to, že si jeden začne znovu číst minulé rukopisy. Pokud dnes problém čtení zaujímá přední místo ve vědě, je to způsobeno právě touto napjatou nejistotou mezi dvěma věky rukopisů. Právě proto, že začínáme psát, psát odlišně, musíme i znovu číst již přečtené odlišně.“ (Derrida, 1997: 86-87)

Derrida odmítá existenci konečného významu textu utvářeného autorem v momentě dopsání daného díla; odmítá, že význam textu mohou čtenáři při čtení interpretovat v duchu autorovy intence. „Psát znamená vytvářet značku, která se vzápětí stane jakýmsi produktivním aparátem, jenž bude fungovat i po mém zániku a bude se otevírat novému čtení a opětovnému přepisování.“ (Derrida, 1993: 286)

Text pro Derridu (1997) nepředstavuje totalitu. Text je hrou s pravidly konceptu *differance*. Čtenáři při čtení neodkrývají autorův významový záměr, ale čtou mezi řádky a odkrývají i zdánlivě skryté významy. S každým čtením získává text další význam. „Pokud odliším text od knihy, pak bych měl říci, že destrukce knihy, k níž teď dochází ve všech oblastech, obnažuje povrch textu.“ (Derrida, 1997: 18) Derrida se zaměřuje na vztah jazyka a okolního světa, neztotožňuje se s myšlenkou logocentrismu. Jeho přemítání nad významem

a čtením textu lze shrnout slavným bonmotem: „...neexistuje nic mimo text...“<sup>12</sup> (Derrida, 1997: 163) Text ztrácí svou historickou kontextovost a jeho význam je tvořen vzájemnou vazbou mezi slovy/znaky.

---

<sup>12</sup> „Il n'y a pas de hors-texte.“



### 3. NOVÁ MÉDIA

- „Jeden problém s tím, dáme-li před média pojem ‘nová’,  
je ten, že nás svazuje ustavičnou námahou,  
abychom s ním udrželi krok,  
a to tím, že se stále pokoušíme studovat,  
co se jeví být nové a nově vzniklé.“  
Nicholas Gane a David Beer (2008: 128)

V moderní, industriální, ale i později postindustriální společnosti sehrávají média, nejen ta masová, nezastupitelnou roli.<sup>13</sup> Než přistoupím ke kapitole o pojmu interaktivita v teoriích masové a síťové komunikace, pokládám za vhodné věnovat následující kapitolu konceptualizaci fenoménu současné doby – *novým médiím*. Právě ta představují přirozenou platformu pro vznik a existenci interaktivní narativity a v širším pohledu elektronické literatury obecně. Jsou rozhraním (*interface*), která čtenářům elektronickou literaturu zpřístupňují.

Přijmeme-li za své nikterak překvapující Silverstonovo tvrzení v úvodu knihy *Why Study the Media*: „Nemůžeme uniknout médiím. Ta jsou obsažena v každém aspektu našich každodenních životů,“<sup>14</sup> pak si uvědomíme, že nová média toto tvrzení nejen potvrdila, ale dokonce jej učinila ještě ryzejším. (Silverstone, 1999: ix) Jsou to právě nová média, která nás skutečně přenesla do *komunikační revoluce* (jakkoli se tohoto spojení užívalo již v 50. letech 20. století ve spojení s elektronickými médii). To vše dohromady ještě prohloubilo potenciální pohyb směrem k tomu, co nazval McLuhan (2000) *globální vesnici*. Jakkoli můžeme s jeho ideou polemizovat, resp. zvažovat zda a do jaké míry je pro svět destruktivní dynamikou, je nezbytné připustit propojovací linku mezi novými médii, jakými

---

<sup>13</sup> O tom, zda je možné a vhodné hovořit o nových médiích jako *masových* médiích, se mezi teoretiky mediálních studií vedou polemiky. Autorka se přiklání spíše k názorům těch, kteří se s nálepkou *masových* médií v případě nových médií neztotožňují. Podle McQuaila (2010) je označení masová média v případě nových médií limitující. K masové komunikaci podle něj nemusí docházet pouze prostřednictvím masových médií. McQuail zdůrazňuje, že masová komunikace není jediná rovina sociální komunikace, kterou s novými médii můžeme spojovat. Obdobně se vyjadřuje Lüdersová (2008), když hovoří o destabilizaci tradiční dichotomie mezi masovou a interpersonální komunikací. Nová média podle ní vykazují znaky obou z nich.

<sup>14</sup> Tento výrok se až nápadně podobá již několikrát připomenutým tvrzením o narativitě a její roli v našich životech. Jsou to totiž i právě média, která narativitu vytváří, ovlivňují a zprostředkovávají.

jsou Internet<sup>15</sup> nebo world wide web na jedné straně a rozvojem *globální kultury* na straně druhé (zmíněno zde bez jakýchkoliv negativních konotací). Jedním z důvodů tohoto rozvoje je jistě i schopnost nových médií velmi snadno překračovat národní hranice, lze snad dokonce říci – zcela je ignorovat.

Příchod nových médií lze s jistou nadsázkou nazvat fascinujícím objevem pro jednu skupinu lidí a poněkud děsivým pro ty ostatní. Steve Woolgar (2002) v této souvislosti hovoří o „polarizaci mezi úzkoprsou podezíravostí a nekritickým entusiasmem,“ která charakterizovala přijímání nových médií v 90. letech 20. století. (Woolgar, 2002: 3-4) Nová média nepředstavovala pouhou výzvu pro starší mediální formy, ale hlavně pro své příjemce. McLuhan napsal v roce 1972 k budoucím médiím následující výrok: „Zdá se, že přežití nyní závisí na rozšíření samotného vědomí do formy prostředí. Tato extenze nastala s příchodem počítače a předcházela mu naše posedlost mimosmyslovým vnímáním a okultním vědomím.“ (McLuhan, 2000: 276) Pokud analogová média metaforicky představovala pro McLuhana extenzi našeho vnímání, pak nová média tuto premisu v mnoha případech až do slova naplňují – vzpomeňme například nové formy herních rozhraní pracujících s konceptem simulace, např. *Guitar Hero III*, resp. *IV*.

Podíváme-li se na spojení *nová média* z historické perspektivy, uvědomíme si jeho problematičnost. (Lievrouwová a Livingstoneová, 2006; Flew, 2010; McQuail, 2010) Atribut *nový* se opakovaně užíval pro nově objevené mediální formy v době neustálenosti jejich pojmenování (Marvinová, 1988; Gitelmanová a Pingree, 2003). Pro McLuhana byla ve své době novými médii ta elektronická. Rice a Williams (1984) v dnes již klasické knize *Theories Old and New: The Study of New Media* pokládali pojmenování *nová média* za účelné vzhledem k jejich společným atributům. Současné však vyřkli přesvědčení, že tento název bude použitelný pouze pro první generace uživatelů nových médií, tedy v době jejich novosti (a později vhodně nahrazen).<sup>16</sup> Pro Riceho (1984) byla nová média: „...těmi telekomunikačními technologiemi, typicky zahrnujícími počítačové kapacity

<sup>15</sup> Označím-li Internet za nové médium obecně, nemohu se nezmínit o tom, že Internet je v podstatě zastřešujícím výrazem pro množinou aplikací, jakými jsou například webové stránky, elektronická komerce nebo e-mail. Internet je novým médiem ve smyslu komplexity jednotlivých nových médií v něm obsažených. Z komparace odborné literatury o nových médiích lze říci, že se stal jakýmsi archetypem nových médií.

<sup>16</sup> Debata o vhodnosti označení *nová média* se vede dosud – její analýza by však přesáhla vytčený předmět této práce.

(mikroprocesor a centrální počítač), které umožňují nebo usnadňují/podporují interaktivitu mezi uživateli nebo mezi uživateli a informacemi.“ (Rice, 1984: 35)

V 80. a mnohem více v 90. letech 20. století se terminologické sousloví *nová média* začalo systematictěji užívat jako zastřešující název pro objevující se informační a komunikační technologie (*information and communication technologies, ICTs*) v souvislosti s jejich technologickou podstatou. Nová média představovala protipól k tradičním, analogovým médiím. Stöber (2004) k mediální evoluci ve vztahu k novým médiím říká:

„...průběh vynoření se nových médií zůstává mlhavě nejasným. Někteří tvrdí, že je tento proces hnán technologiemi, jiní považují za hnací sílu ekonomický impuls, další navrhuji požadavek publika a někteří vyzdvihují dopad kulturních debat.“  
(Stöber, 2004: 484)

Stöber však spatřuje v pozadí příchodu nových médií na scénu kumulaci všech těchto hnacích sil, bez jakékoli preference.

### 3.1 Stručně k vývoji zájmu o studium nových médií a jeho kontextualizace

Když bylo v roce 1999 vydáno vůbec první číslo odborného periodika zasvěceného studiu a porozumění sociálních, kulturních a politických konsekvencí objevivších se nových médií a informačních technologií, *New Media & Society*, bylo celé tematicky věnováno krátkým esejům reagujícím na klíčovou otázku *Co je nové na nových médiích?* (*What's New about New Media?*).<sup>17</sup> Jednotliví přispěvatelé se zabývaly otázkou technologické a společenské diferenciací mezi staršími a novými mediálními formami.

Rakowová (1999) ve své odpovědi připomněla vlnu euforie, kterou s sebou nástup každého média přinesl: „Když tato počáteční fáze uvozující novou technologii, ať už

---

<sup>17</sup> V roce 2004 se editoři tohoto periodika k myšlence vrátili a vydali tematické číslo zaměřující se na otázku *CO se změnilo na nových médiích?* (*What's Changed About New Media?*).

telefon, kino, rozhlas, televizi nebo videohry, opadla a daná technologie se tak stala konzumním produktem, dominantní skupiny, zahrnující akademiky, vykonstruovaly zájem o médium a jeho recepci, včetně účinků na lidi.“ (Rakowová, 1999: 76) Rys, který v souvislost s novými médii podtrhla byl fakt, že dávají uživatelům víc prostoru, aby se projeví a jejich hlas zazněl.

Úvahy a vize o podobě a směřování ve své době nových (a ještě novějších) – z dnešního pohledu již tradičních – technologických forem, stejně jako o vzájemném ovlivňování a složitosti interakcí v trianglu technologie-média-společnost, lze v mnoha podobách sledovat zhruba od 20. let 20. století. V tomto desetiletí současně pozorujeme nástup systematického zkoumání masových médií mezi teoretiky a průkopníky sociálních věd. Jednou z dominantních myšlenkových linií je bezesporu koncepce *technologického determinismu* (*technological determinism*), resp. jeho subkategorie – *mediálního* (*media determinism*) *determinismu*. Technologický vývoj měl v moderní společnosti nepopíratelný dopad na přirozené a sociální prostředí lidí, stejně jako na jejich chápání okolního světa. „První třetina dvacátého století je svědkem příchodu a rozšíření inovativních ‘reprezentačních technologií’, které zahrnovaly tabloidy, fotografii, film, rádio a gramofon.“ (Rieger, 2005: 3) Každá nová technologie podle Riegera rozpoutávala veřejnou debatu.

Pozvolný nástup nových médií lze mapovat zhruba od 50.-60. let 20. století. Zatímco 60. léta 20. století představila širšímu publiku počítačový hardware (jakkoli první verze počítačů se objevily už po druhé světové válce), 70. léta 20. století se nesla v duchu rozvoje mikropočítačových komponentů. Systematický výzkum nových médií lze datovat do 70. let 20. století, zvláště v souvislosti s výskytem osobních počítačů a následně sítí ARPANET<sup>18</sup>. O rozkvětu nových médií se začíná hovořit o dvě dekády později, tedy v průběhu 90. let 20. století (klíčový podíl na tom bezesporu má vznik certifikované, celosvětové sítě Internet).

---

<sup>18</sup> ARPANET lze označit za prapředek Internetu, za jehož vznikem stojí vojenský výzkum, následně podpořený akademickou spoluprací. ARPANET byl určený k podpoře sdílení souborů a přenosu dat; jakkoli se nakonec prokázalo, že byl ve větší míře využíván spíše pro interpersonální komunikaci.

Prvotní úvahy o nových médiích často vycházely z komparace charakteristických rysů nové technologické formy se staršími, tzv. tradičními (analogovými) médii.<sup>19</sup> Někteří autoři nahlíželi nástup nových médií jako revoltu vůči tehdejší masové produkci (Enzersberger, 1970). Tak jako se v průběhu desetiletí mění myšlení o médiích obecně, lze již dnes zaznamenat změny a odlišné trendy v konceptualizaci nových médií, zvláště v souvislosti s myšlenkovým proudem zabývajícím se konvergencí médií.<sup>20</sup>

Vztah mezi společností a počítačem, coby novým médiem, podněcoval od 60. let 20. století zájem nejen teoretiků z oblasti komunikačních studií, ale také z dalších vědeckých odvětví.<sup>21</sup> Za průkopníka ve zkoumání nových médií z pohledu komunikačního procesu lze považovat E. Parkera. Jako student W. Schramma se zamýšlel nad účinky nových médií. (Rice, 1984a) Současně však používal počítač také jako nástroj pro výzkum mediálních účinků televize, což můžeme označit také za průkopnický krok v oblasti automatizovaného zpracování a vyhodnocování dat. (Schramm, Lyle, Parker, 1961)

Počínaje 70. a ještě markantněji 80. léty 20. století lze zaznamenat již patrný nástup nových médií, který s sebou přináší další a nové otázky o jejich dopadu na společnost. Technologický determinismus začal být v této době hlasitěji zatracován a podle některých jej nahradil *sociální determinismus* (*social determinism*). (MacKenzie a Wajcman, 1999 [1985]; Lievrouw, 2006). Studium nových médií později ovlivnily hlavně teorie postindustriální a postmoderní, včetně obsáhlého konceptu informační společnosti. (Lievrouwová, Livingstoneová, 2006) Nicméně, i mezi pozdějšími pracemi vědců z oblasti komunikačních studií můžeme sledovat patrnou myšlenkovou sounáležitost s technologickým determinismem. (Manovich, 2001; Poster, 1990; Postman, 1979, 1993 [1992]). Podle Martina Listera et al. (2003) má v sobě pojmenování nová média (ve smyslu *velmi nedávná média*) ideologický význam, „že nová se rovná lepší a nese s sebou trs okouzlujících a vzrušujících významů... Tyto konotace spojené s „nová“ jsou odvozeny od moderní víry ve společenský pokrok dodaný technologiemi.“ (Lister et al., 2003: 11)

<sup>19</sup> Například Negroponte (2001) [1995] v tomto duchu hovoří o distinkci mezi *atomy* (noviny, knihy, časopisy) a *bity* (nová média), které pro něj mají v porovnání s prvně jmenovanými obrovskou cenu.

<sup>20</sup> Cf. Pool (1983); Jenkins (2006).

<sup>21</sup> V tehdejší literatuře se často setkáváme s pojmenováním *počítačově mediovaná komunikace* (*computer-mediated communication*, CMC) na místo nových médií.

Jistě zajímavé je studium dvou zásadních pohledů na teoretické uchopení nových médií, a to teoretiků se základnou ve Spojených státech amerických (posléze Kanadě) na jedné straně a evropských, zvláště britských mediálních studií s důrazem na kulturně kritické uchopení nových médií a vlivu politické ekonomie na straně druhé.<sup>22</sup> Nová média podněcují současně kladení naprosto nových otázek a zároveň nutí k revizi starších mediálních teorií. Tato bezesporu zajímavá úvaha se však již vymyká předmětu této rigorózní práce.

Právě pestrost přístupů k výzkumu nových médií znesnadňuje jejich definici, u níž se vyžaduje, aby jednak pokryla celé spektrum pod ní subsumovaných komunikačních technologií a zároveň byla dostatečně distinktivní od tradičních mediálních forem.<sup>23</sup>

### 3.2 Definice nových médií

Při pouhém letmém prohlížení Internetu nalezneme nespočet více či méně zdařilých pokusů o definování nových médií – od amatérských nadšenců na YouTube počínaje, přes webové stránky společností, jejichž předmět podnikání s technologiemi nových médií souvisí, až po encyklopedická hesla ve všech možných jazykových mutacích. Přesto všechno je nutné konstatovat, že jasná, výstižná a především jednotná definice nových médií zatím v teorii (nových) mediálních studií není zakotvena a dostupné definice se více obracejí k definicím opírajícím se o vlastnosti nových médií a koncepty s nimi spojenými, které jednotliví autoři pokládají za charakteristické v sepětí s novými médii. Otázka tak tedy může znít, co je to *magické*, co činí nová média *novými*? Nebo jak říká Livingstoneová, raději, než se ptát co to jsou nová média, měli bychom si položit otázku, čím jsou nová média nová pro společnost? (Livingstoneová, 1999: 60)

Zvláště v 90. letech 20. století bývala nová média nahlížena v *protikladu* ke starším mediálním formám, který se nabízel. Vždyť pouhý fakt, že je nazýváme *novými médii* nás dokonce navádí, abychom o nich smýšleli jako o médiích, jež jsou o krok před těmi *starými*

<sup>22</sup> Obdobné zeměpisné rozdělení lze aplikovat například na koncept *digital storytelling*, jehož kolébkou byly právě Spojené státy americké. Odtud se následně zájem o digitální příběhy dostává do Spojeného království Velké Británie a Severního Irsku, kde je opět ovlivněn britskou kulturní školou. Totožný trend lze vysledovat také na poli elektronické literatury, kde je však navíc patrný zájem nordických teoretiků.

<sup>23</sup> Jistě není bez zajímavosti, že zatímco teoretici příslušející ke kulturním studiím se zaměřují na *obsah* a *formu* nových médií; pak zástupci akademické obce, kteří současně působí i v oblasti praktické tvorby nových médií a designu se více obracejí na *systémové rysy* a (unikátní) *technologické aspekty* nových médií.

(tradičními). Nicméně, měli bychom mít na mysli, že termín *nová média* se do povědomí dostal spíše z absence vhodného a trefného pojmenování, nežli z jakéhokoli záměrného zdůraznění, že vše předešlé je zastaralé.<sup>24</sup>

V nesouhlasu s užíváním pojmenování nová média dávali někteří teoretici přednost používání termínu *multimédia*, aby se tak vyhnuli pojmání nových médií jako protipólu starých médií (např. Murrayová, 1997). Domnívám se však, že nahrazení termínu nová média pojmem multimédia bylo značně problematické z toho důvodu, že se dostalo do povědomí veřejnosti v užším významu, a tak rozhodně nebylo s to dostatečně postihnout celou šíři nových médií (později se od tohoto trendu zcela upustilo). Nabízí se však ještě jedna zdánlivě jasná odpověď: to tajemné magické obklopující nová média je právě to *nové*. Ovšem, vracíme se tedy zpět k otázce – co to je?

### 3.2.1 Nová versus stará média

Uchopení rozdílu *starých* versus *nových* médií má nepopiratelný význam i pro porozumění konceptu interaktivní narativity. Nicholas Negroponte (2001) v tomto duchu hovoří o distinkci mezi atomy (noviny, knihy, časopisy) a bity, které pro něj mají v porovnání s prvně jmenovanými obrovskou cenu.

Otázku však lze uchopit také jako tázání se po kontinuitě, resp. diskontinuitě. Podle McQuaila (2010) nová média do určité míry změnila některé aspekty masové komunikace. Jaký dopad mají tyto změny na tradiční média není podle McQuaila zatím příliš zřejmé. „Tradiční masová komunikace byla ze své podstaty jednosměrná, zatímco nové formy komunikace jsou ze své podstaty *interaktivní*.“ (McQuail, 2010: 40)

Nejen že nová média nabídla předchozím (starším) mediálním formám, aby je při své vlastní produkci využívaly (např. při rychlejší sběru datových informací a jejich vzájemné výměně), ale podnítila dokonce vznik naprosto nových formátů a žánrů. Pro mediální studia lze být jistě signifikantní příchod tzv. on-line žurnalistiky, resp. později občanské žurnalistiky. Právě příchod Internetu a on-line aplikací, jakými jsou world wide web nebo e-mail, napomohly rozkvětu původních webových novin (které byly spíše

<sup>24</sup> Naopak k ustálení užívání označení *stará media* došlo v odborné literatuře ad hoc, tedy z pouhého důvodu jejich snadné identifikace v dichotomii stará versus 'nová' *nová média*.

pouhou věrnou verzí tištěných novin převedených do digitálního kódu) nejen do nového globálního komunikačního média, ale (a to je ještě podstatnější) do komunikační platformy. Nicholas Negroponte v narážce na slavný McLuhanův výrok z roku 1967 říká: „Médium již není poselstvím“. (Negroponte, 2001: 55) Negroponte tak zakončuje svou myšlenku o datech bez formy, které s sebou digitalizace přináší.

Bolter a Grusin (1999) se k pojmenování *nová média* staví negativně a přicházejí s konceptem *remediace*. Nová média jsou zde zasazována do historického kontextu a nazírána jako kontinuální, lineární vývoj předešlých mediálních forem. Obdobně, v duchu *remediace*, smýšlí o nových médiích Manovich (2001), pro něhož zvláště raný film vykazoval rysy nových médií, když simuloval pohyb prostřednictvím sledu tisíců nespojitých obrázků. Ten však shledává distinkci mezi staršími a novými mediálními formami opodstatnělou, zvláště v souvislosti s numerickou reprezentací v podobě binárního kódu, který napomohl reprodukci, uchovávání, ale i manipulaci s daty s bezprecedentní lehkostí.

### 3.2.2 Koncepty asociované s novými médii

Jak bylo výše naznačeno, legitimní příslušnost ke kategorii nesoucí označení *nová média* lze hledat v prezenci jistých elementů, nebo chcete-li, v charakteristických rysech nových médií. Z toho jasně vyplývá, že pokud použijeme negativní definici, pak naopak absence daných prvků popírá jejich možnost řadit se do kategorie *nových médií*. Tím ovšem problém s definicí není překonán. Další vyvstává z faktu, že i přes více či méně shodné skupiny základních pojmových prvků charakterizujících, resp. spojovaných s novými médii se objevují napříč literaturou i takové, o nichž teoretici stále polemizují.

Pokud Martin Lister s kolegy (2003) v knize *New media: a critical introduction* vyjmenovává pět termínů definujících *nová média*: digitalitu (*digitality*), interaktivitu (*interactivity*), hypertextualitu (*hypertextuality*), disperzi (*dispersal*) a virtualitu (*virtuality*); pak Manovich (2001) v *The language of new media* navrhuje tázat se po přítomnosti následujících pěti principů: numerické reprezentace (*numerical representation*), modularity (*modularity*), automatizace (*automation*), variability (*variability*) a transkódování (*transcoding*). Ani Lister, ani Manovich nevyžadují, aby médium dělající si nároky na



atribut novosti muselo disponovat všemi výše zmíněnými charakteristikami. Manovich raději rovnou uvádí seznam toho, co pokládá za nová média: „...webové stránky, virtuální svět<sup>25</sup>, virtuální realitu, multimédia, počítačové hry, interaktivní instalace, počítačové animace, digitální video, kino a rozhraní mezi počítačem a člověkem.“ (Manovich, 2001: 8)

Jak Manovich (2003) dodává ve své stati publikované o dva roky později, potřeba opětovné revize definicí nových médií každých několik let jde ruku v ruce s tím, jak ostatní kulturní formy stále více a intenzivněji využívají k distribuci informací a dat počítačové technologie. Tento pokrok je potřeba reflektovat i v definici nových médií, na nichž se tento vliv vývoje odráží.

Zastavíme-li se na moment u *digitality*, pak právě ta bývala jedním z častých důvodů optimistických reakcí na příchod nová média. (Flew, 2010) Nutno říci, že právě tento rys je podle mého názoru ornou půdou pro *konvergenci* médií.<sup>26</sup> Mateřský jazyk počítačových technologií, kódovaný v nulách a jedničkách, umožňuje konvertování analogových mediálních forem do digitálních (aniž by je však, prozatím, ohrožovaly).<sup>27</sup> Informace v dnešním světě představuje jednu z nejcennějších komodit, kdy se její cena přímo odvíjí od její dostupnosti na časové ose. Nástup digitalizace s sebou přinesl nejen možnost snadnějšího uchovávání obrovského (do té doby nemyslitelného) množství informací na velmi malém fyzickém prostoru, ale i jejich přenos téměř v reálném čase (digitalizace s sebou navíc přinesla možnost komprese souborů, které je pak možno mezi sítěmi propojenými médii posílat téměř bez ohledu na jejich velikost).

Média se začala síťově propojovat.<sup>28</sup> „Všechny hlavní reprezentativní formáty předchozích pěti tisíc let historie se nyní převádějí do digitální formy.“ (Murrayová, 1997: 27) Nehmotné digitální objekty dnes můžeme vzájemně propojit v jednu textovou jednotku.

<sup>25</sup> Pod tímto označením Manovich chápe 3D počítačově generované interaktivní prostředí.

<sup>26</sup> Ať už máme na mysli konvergenci ve smyslu vzájemného propojování jednotlivých mediálních forem, jež právě digitalizace umožnila, nebo v užším významu konvergenci v oblasti víceúčelových nových médií, která v sobě skloubí mnoho možností a funkcí (nové typy mobilních telefonů už dávno nejsou pouze přístroje určené k telefonování, ale obsahují řadu dalších aplikací a funkcí, jako například navigaci, fotoaparát, nebo přístup do e-mailové schránky).

<sup>27</sup> Lievrouwová a Livingstoneová (2006) v této souvislosti upozorňují, že vedle konvergence médií s sebou nová média paralelně přinesla i konvergenci interpersonální komunikace, zábavy, vzdělávání, práce a občanských aktivit.

<sup>28</sup> Jak upozorňuje Mitchell (2005), nová média nejsou zamýšlena pro fungování v izolaci, nýbrž jako navzájem propojena, jinými slovy jako síťová média. Korunou všeho je pak Internet o němž se hovoří jako o *síti sítí* nebo *metasíti*. Právě koncept sítě je reflektován v několika mediálních metaforách – jmenujme například Castellsovu (1996, 2000) *síťovou společnost* (*network society*) jimiž pojmenovává soudobé společenské a kulturní změny. Později Castells (2002) dokonce hovoří o společnosti jako o síti sítí.

Je to právě digitalita, která je výchozím předpokladem pro důležitý rys interaktivní narativity – koncept nelinearity.

Rovněž Gane a Beer (2008) se ve své knize vydávají k definici nových médií prostřednictvím množiny šesti „klíčových konceptů“: síť (*network*), informace (*information*), rozhraní (*interface*), archiv (*archive*), interaktivitu (*interactivity*) a simulace (*simulation*).

„Tato kniha se nezaměřuje jednoduše na technické možnosti technologií nových médií, jakkoli těch se také ve stručnost dotkneme. Spíše však je záměrem identifikovat a definovat koncepty, které poslouží k analýze vyvíjejících se, vysoce technologizovaných forem sociálního života a kultury, a podívat se na to, jak mohou být tyto koncepty operacionalizovány jako *klíče* k odemknutí problémů a bariér vyskytujících se v takovém výzkumu.“ (Gane a Beer, 2008: 1)

K definování nových médií prostřednictvím konceptů se Gane a Beer (2008) uchylují proto, že pro ně představují dynamické entity, jež mohou lépe postihnout proměnlivost a vývoj nových médií.<sup>29</sup> Ve spojení *nová a média* spatřují Gane a Beer (2008) jako problematický fakt, že adjektivum ‘nová’ s sebou nese tendenci směrem k proměnlivé vrtkavosti, disjunkturám.

Přetrvávající obtíže s definicí nových médií znovu artikulují i editorky v úvodu druhého vydání *Handbook of New Media*, Lievrouwová a Livingstoneová (2006) [2002], které konzistentně navrhuji nahradit *nová média* označením *informační a komunikační technologie* (*information and communication technologies, ICT*)

„Už v prvním vydání jsme odmítali definice nových médií založené výhradně na specifických technických rysech, kanálech nebo obsahu. Místo toho, začleňující záměrně jak technologické, tak sociální, politické a ekonomické faktory, jsme je definovali jako ‘informační a komunikační technologie a jim přiřčené sociální kontexty’,... jako infrastruktury se třemi komponenty: *artefakty nebo zařízení* užívaná ke komunikaci nebo zprostředkování informací; činnosti a postupy, v nichž se lidé angažují, aby komunikovali nebo sdíleli informace; a společenské uspořádání

<sup>29</sup> V této souvislosti odkazují na Deleuzeho a Guattariho (1991) knihu *Qu'est-ce que la philosophie?* (v nakladatelství OIKOYMENH vyšla v roce 2001 v českém překladu Miroslava Petříčka jr.).

nebo organizační formy, které se kolem těchto zařízení a postupu vytvářejí.

(Lievrouwová a Livingstoneová, 2006: 2)<sup>30</sup>

Lievrouwová a Livingstoneová (2006) připouštějí, že v zásadě jakákoli média mohou být studována z hlediska artefaktů, zařízení a postupů. Neměly bychom však o nich smýšlet lineárně (jako je tomu v případě klasického lineárního modelu komunikace), ani v dimenzi vrstev, ale jako o dynamicky propojeném *ensemble* sestávajícím z artefaktů, zařízení a postupů, mezi nimi existuje jistá souvztažnost.

Flew (2010) [2002] definuje nová média pomocí upraveného konceptu *konvergence* (*convergence*) ve spojení s kombinací tří C (*combination of the three Cs*), tedy *počítačových a informačních technologií* (*computing and information technology*), *komunikačních sítí* (*communications networks*) a *digitalizovaných médií a informačního obsahu* (*digitised media and information content*). Jednotlivé typy nových médií pak lze graficky umístit do jejich vzájemných průsečíků, kdy jako nové médium par excellence je Internet a world wide web, které se nacházejí v průniku všech tří C.

Shrneme-li poznatky výše, můžeme spolu s Manovichem metaforicky říci, že to magické, co činí nová média *novými*, je *jazyk*, který používají. Vždyť je to právě jazyk, který je základním stavebním materiálem komunikace. Jakákoli komunikace vyžaduje vzájemné sdílení symbolických kódů – verbálních i neverbálních. Sdílení významů je podmíněno porozuměním společenskému kontextu. V případě nových médií můžeme hovořit o jakémsi *výlučném jazyku*, který uživateli různými způsoby zpřístupňuje původně rozdílné typy médií v digitální formě. Připojím-li k jazyku nových médií přívlastek *kulturní*, mám na mysli právě onu vlastnost nových médií adaptovat se v prostředí ostatních kulturních forem, absorbovat je i přizpůsobit svému prostředí. Lze snad dokonce říci, že nová média existencionálně povzbuzují tradiční média. Tradiční média se objevují v novém kontextu a v digitálním zachycení tak díky interaktivitě sebou navzájem promlouvají. Na druhou stranu právě fakt, že nová média do jisté míry vycházejí ze zažitých kulturních forem, je vysvětlením, proč je možné je více či méně snadno uchopit. Uživatel/čtenář/divák/hráč při svém setkání s novým médiem používá svých znalostí a

---

<sup>30</sup> McQuail (2010) v této souvislosti upozorňuje, že obdobnou definici lze uplatnit i na *stará média* s tím rozdílem, že ony artefakty, užívání a uspořádání bude odlišné.

zkušeností z ostatních, předchozích forem. Zmínkou o jazyku do hry také vrátíme narativitu, od níž je později ve spojení s interaktivitou, tématem následující kapitoly, jen krůček ke konceptu interaktivní narativity.

#### 4. POJETÍ POJMU *INTERAKTIVITA* V TEORIÍCH MASOVÉ A SÍŤOVÉ KOMUNIKACE

- „Interaktivita!

Po mnoha letech medializace  
Je to stále slovo, které vzrušuje,  
přitahuje, prodává a mate lidi.“

Nicholas V. Iuppa (2001: 3)

*Interaktivita, interaktivní, interaktivně*: módní slova posledních tří dekad, jejichž výskyt se zintenzivňuje. Ve značné míře se tak děje v souvislosti s novými médii. Zde bývá *interaktivita* označovaná za jeden z jejich charakteristických, ne-li nejcharakterističtějších, rysů.<sup>31</sup> Pojem se postupně stává nadužívaným a jeho dostupné definice vyznívají mnohdy spíše tautologicky až vágně. Odkazy na interaktivitu se přitom stále více objevují také v odborné, vědecké literatuře. (Kioussis, 2002; Koolstra, Bos, 2009)

Interaktivita je přitom nejen jedním z klíčových rysů nových médií, ale i historicky významným pojmem mediálních studií vůbec. Příkladem interaktivní komunikace, který se sám nabízí, je jistě lidský dialog, simultánní komunikace tváří v tvář. (Meadows, 2002) Interakci na úrovni interpersonální komunikace lze dokonce pokládat za hybnou sílu zrodu Internetu a setrvačnou sílu pro jeho další vývojové etapy (vzpomeňme dříve uvedenou síť ARPANET).

Slovníkové definice pojmu *interaktivita/interaktivní* bývají často spíše plytké, mnoho tištěných encyklopedií tato hesla dokonce zcela pomíjí. Definice interaktivity není ustálena a je stále podrobována novým a novým debatám. V oblasti sociologie, resp. psychologie se můžeme setkat s pojmem *interakce*, v němž lze spatřovat kořeny konceptu *interaktivity*. Právě k němu inklinují, jak bude dále v textu zmíněno, mediální a komunikační studia. Interaktivitu jako svůj atribut ostatně zdůrazňují i média sama.

<sup>31</sup> Vedle toho je *interaktivita* skloňovaným slovem také v oblasti marketingu. Pro novodobý reklamní průmysl je formou i obsahem. Bývá zmiňována jako přidaná hodnota výrobků - přívlastek interaktivní jim má dodávat na přitažlivosti a lesku. Stává se z něj synonymum technického pokroku.

Přestože interaktivita není ničím novým, což mimo jiné dokládá i následující pasáž, představuje jeden z technologických atributů nových médií. Ještě markantněji je patrná v souvislosti s celosvětovou sítí Internet, již si snad ani jako jinou, nežli interaktivní, představit nelze. Abychom mohli porozumět současnému kritickému přístupu k interaktivitě, je nutné se na tento pojem podívat z širší historické perspektivy. Jak tedy byl a je pojem *interaktivita* nazírán v rámci teorií masových a síťových komunikací?

#### 4.1 Interaktivita jako slovníkové heslo

Z českých zdrojů lze heslo *interakce*, pojímané především z hledisek fyzikálních, sociologických a psychologických, nalézt například ve *Slovníku cizích slov* (1981), v *Malé československé encyklopedii* (1986), v *Ilustrované encyklopedii* (1995), v *Akademickém slovníku cizích slov* (1998) nebo v *Ottově encyklopedii A-Ž* (2007). Žádný z výše uvedených zdrojů neobsahoval pojmy *interaktivita* nebo *interaktivní*. Ty naopak nalezneme ve *Slovníku českých synonym* (1994) nebo v publikaci *Nová slova v češtině: slovník neologizmů* (1998).

*Sociologický slovník* (1992) uvozuje heslo *interakce* následovně:

„Jeden z ústředních termínů moderní sociologie, sociální psychologie i psychologie obecné a osobnosti.“ (1992: 137) V rámci hesla je vyzdvížena sociální interakce, postavená na sociálním kontaktu: „Do interakčního časoprostoru vstupují jednak jako subjekty, jednak jako objekty interakce, která je závislá jednak na socialitě partnerů, jejich individualitě (osobnosti), sociální situaci, v níž se nacházejí, jednak na interakčním časoprostoru, který vytváří pro sociální aktivity příslušné dynamické 'pole', v němž se dynamický proces realizuje.“<sup>32</sup> (Geist, 1992: 139)

Koncept interakce v sobě zahrnuje reciproční jednání mezi jedinci, kteří se střídají v roli subjektu a objektu. Z něj je dále odvozen pojem interaktivita, s nímž se setkáváme, nikoli však výhradně, v oblasti komunikačních a mediálních studií. *Psychologický slovník* (2000) definuje *interaktivitu* jako „vlastnost systému, např. počítačového programu, kt. se

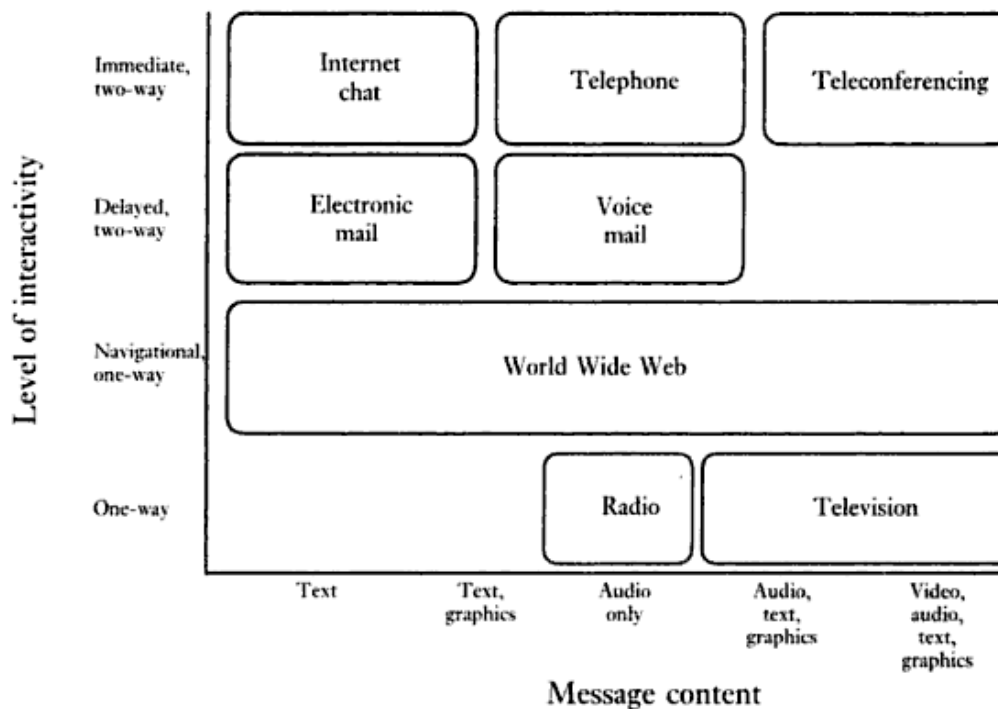
<sup>32</sup> K problematice sociální interakce cf. Goffman (1967).

aktivně přizpůsobuje uživateli a umožňuje mu, aby urč. operace řídil; umožňuje výběr různých postupů, reaguje na chyby a pamatuje si, podle toho upravuje další kroky, např. procvičování učiva, umožňuje odbočení, a tím prohloubení učiva, poskytuje bezprostřední zpětnou vazbu“. (Hartl, Hartlová, 2000: 237)

V encyklopedii *Modern Dictionary of Electronics* nalezneme pod *interaktivitou* (*interactivity*) následující:

„Počítačové programy, online služby a interaktivní televize, v nichž mohou uživatelé prostřednictvím vstupů směřovat následné dodání služeb. Surfování po kanálech je syrovou formou interaktivity. Internet a online služby poskytují jednodušší formy interaktivity, např. ukázat a kliknout myší.“ (Graf, 1999: 384)

Vedle toho encyklopedie *The Blackwell Encyclopedic Dictionary of Management Information Systems* (1999) nabízí objasnění pojmu *interaktivita* (*interactivity*) pod heslem *telekomunikace* (*telecommunications*), resp. jeho podkategorií—*telekomunikační služby*. Telekomunikace je zde pojímána jako „dálková komunikace užívající elektromagnetické metody“. Úroveň interaktivity v rámci telekomunikačních služeb reflektuje schopnost příjemce reagovat na podněty odesílatele v určitém časovém rámci, jak ilustruje následující schéma. (Davis, 1999: 231-232)



**Obrázek 4.1** Úroveň interaktivity ve vybraných telekomunikačních službách.<sup>33</sup>

Britský slovník *Shorter Oxford English Dictionary* (2002) obsahuje adjektivum *interaktivní* (*interactive*) v následujících dvou významech: (1) recipročně aktivní (jeho vznik datuje do období 1830-1869); (2) označující nebo přináležející k počítačovému terminálu nebo systému, který umožňuje dvousměrný tok informací mezi jím a uživatelem, přičemž reaguje na uživatelské vstupy (v tomto významu se interaktivita začala užívat mezi lety 1930-1969). Substantivum *interaktivita* (*interactivity*) jako „akce, která zahrnuje interakci“, resp. „schopnost být interaktivní“ pochází z let 1930-1969. Z něj odvozené příslovce *interaktivně* (*interactively*) považuje slovník za relativně nové slovo, jehož vznik spadá do let 1970-1999. (Trumble et al., 2002: 1398)

Encyklopedie *Blackwell Reference Online* pokládá interaktivitu za „relativně nový, vyvíjející se a dosud nepolapitelný koncept, nejčastěji spojovaný s technologiemi digitálních médií... Nepolapitelnost konceptu pramení z obecného užívání termínu

<sup>33</sup> Zdroj: *The Blackwell Encyclopedic Dictionary of Management Information Systems* (1999: 232).



k identifikaci volně definovaného svazku atributů, spíše než jednotlivého atributu nebo fenoménu...<sup>34</sup>

Třisvazková kniha *The Internet Encyclopedia* objasňuje koncepty z oblasti Internetu v rámci jednotlivých kapitol, samostatnou pasáž o interaktivitě v ní však nenalezneme. Heslo (*interactivity*) se objevuje v glosáři v rámci kapitoly *Online Public Relations* a je vysvětleno následovně:

„Schopnost uživatelů se rozhodovat, vybírat si nebo přizpůsobovat obsah, hrát hry, odpovídat na průzkumy, nebo aktivně komunikovat s dalšími, kteří jsou v reálném čase online. Interaktivita zesiluje úroveň zpracování zpráv. Systémová interaktivita zahrnuje pouze interakci s technologiemi; verbální interaktivita zahrnuje produkci a odesílání zpráv dalším. (Hallahan, 2004: 782)

Všechny předložené definice se shodně vyznačují tím, že pojem nepokrývají komplexně, ale uchopují interaktivitu pouze z meritu svého zájmu. Přesto lze u nich vysledovat definiční konsensus ohledně prezence technického elementu (média) umožňujícího reciproční výměnu sdělení mezi subjekty komunikačního procesu. Právě ten interaktivitu částečně odlišuje od definičního vymezení interakce – pokud interaktivitu chápeme jako charakteristiku média opírající se o jeho technické vlastnosti, umožňující mj. jistý druh zpětné vazby, pak interakce popisuje spíše samotné reciproční jednání jedinců. (Wagner, 1994) Oba pojmy však někteří autoři z oblasti mediálních a komunikačních studií stále používají *promiscue* (McQuail, 2010), resp. se kloní k jednotnému užívání historicky staršího termínu interakce (Thompson, 2004 [1995]).

Kiousis ve své stati o interaktivitě říká: „Jakýkoli literární přehled interaktivity je těžkopádný, a to kvůli implicitním a explicitním definicím, připraveným vědci z mnoha odlišných akademických a profesionálních perspektiv.“ (Kiousis, 2002: 357) V tomto směru s jeho slovy nelze nežli souhlasit. Pojetí interaktivity probouzí zájem nejen teoretiků masové komunikace, ale i psychologů, sociologů a v posledních letech i mnoha dalších, často technických oborů.

---

<sup>34</sup> <<http://www.blackwellreference.com>> [cit. 2010-04-15]

## 4.2 Interaktivita v teorii masové komunikace

- „Interaktivita je alespoň tak stará  
jako lidská komunikace sama.“  
(Pearce, 1997: xix)

Jak z výše uvedeného vyplývá, prvek interaktivity je nesporně spojený s komunikačním procesem. Interaktivitu v různé míře nalézáme už u analogových médií. Některé kulturní formy s ní úzce pracují – jako klasický příklad může sloužit cirkusové představení, jež se opírá o interakci s publikem. Následující pasáž předkládá nástin teoretických debat na téma interaktivita v prostředí masové komunikace před příchodem nových médií.

Už ve 20. letech 20. století volá Bertold Brecht (1932) po rozhlasu, který by se z distribučního aparátu přeměnil na komunikační.<sup>35</sup> Brecht se zajímal o potenciál rozhlasu jakožto nového komunikačního prostředku, který by z pasivních posluchačů vytvořil aktivní publikum, které jeho prostřednictvím projevuje svoje názory ve vztahu k ostatním posluchačům. To by podle něj napomohlo rozvoji demokratického principu v médiích.<sup>36</sup> O několik let později zaznívá obdobný názor, žádající otevřenější přístup masových médií směrem ke svému publiku i od Waltera Benjamina (1963). Publikum mělo získat možnost stát se z pasivního aktivním, a to prostřednictvím interaktivnějších masových médií.

Komunita/společnost (*community*) spočívá na komunikaci/komunikačním procesu (*communication*). Vývoj komunikačních technologií úzce souvisí s vývojem společnosti jako takové. Lze snad dokonce hovořit o vzájemných proměnných. Luhmann (2000) mluví o moderní společnosti jako o světě komunikace a jejích pravidlech jako o základních typech jednání.<sup>37</sup>

<sup>35</sup> Na paralelu mezi vývojem rozhlasu a Internetu z pohledu kulturní historie ostatně upozorňuje i McMillanová (2002a) s odkazem na další autory (Douglas, 1987; Lappin, 1995). Obdobně se vyjadřoval i Deuze (1999, 2003).

<sup>36</sup> Z historické perspektivy se Brechtův požadavek jeví jako logická reakce na tehdejší německý státní úřednický rozhlas, jehož vysílání bylo vzhledem ke státním cenzurním úřadům striktně pravicově zaměřené. (Prokop, 2005 [2001])

<sup>37</sup> Je otázkou, jak tomu bylo v případě „nemoderních“ společností. O nich Luhmann nemluví. Domnívám se, že proměnou prochází jednotlivé druhy komunikace více než sama její role.

Pokud zde usiluji o postihnutí základních konceptů v myšlení o interaktivitě, pak nelze opominout jméno otce kybernetiky, Norberta Wienera (1948). Ten ve své teorii komunikace a řízení, kterou pojmenoval neologismem kybernetika, poukázal na zpětnou vazbu jakožto její bazální princip, jímž lze objasnit řízení procesů u dynamických (živých i neživých) organismů. Zaměřil se na studium výměny informací, přičemž se opíral o Shannonovu (1948) definici *informace*.

Jak bylo výše zmíněno, pojetí termínu interaktivita v sobě zahrnuje prvek zpětné vazby. Tu prvotní modely jednosměrné komunikace však postrádaly. Dnes již klasický, lineární přenosový model komunikace Shannona a Weavera (1949) kladl důraz na sdělení a jeho tvorbu, včetně možnosti výskytu prvku šumu. Zpětnou vazbu však v potaz nebral.

Tento problematický aspekt se rozhodl překonat W. Schramm (1954). Navázal na spíše technicistní, matematicky založený model Shannona a Weavera s tím, že jej více posunul do oblasti komunikačních studií. Mimo jiné jej obohatil i o prvek zpětné vazby. Schramm se domnívá, že je v rámci komunikačního modelu nutno brát zřetel také na dopad, jaký sdělovaná zpráva má (ať už chtěný/zamýšlený či nikoli).

Prvek interaktivity bezesporu nalezneme i u starších mediálních forem. Podle O'Neilla (2008) byly interaktivními zvláště ve vztahu ke svým tvůrcům, tedy k těm „kdo se je snažili užít tak, aby jimi vyjádřili sebe“. (O'Neill, 2008: 24) Naopak méně interaktivními už prý byli ti, kteří je měli interpretovat. Za příklad O'Neillovi slouží malba, prostřednictvím níž je malíř v interakci s diváky.

Prvotní definice interaktivity často kladly důraz na sdělení, eventuálně médium. Vycházely z interpersonální komunikace, podtrhující dialog. Mnoho z nich se však interaktivitě věnovalo spíše okrajově.

Za jednoho z historicky prvních autorů, kteří se zabývali přímo konceptem interaktivity, bývá v literatuře citován Rafaeli (1984). Interaktivita pro něj představovala unikátní komunikační koncept. Akademické smýšlení o interaktivitě v 80. letech 20. století do větší či menší míry ovlivnil pozvolný nástup nových médií (v podobě například osobních počítačů) a jejich komparace se staršími mediálními formami. Tento fakt nelze opominout ani při interpretaci raných Rafaeliho statí, přestože se výslovně interaktivitě v nových médiích nevěnoval.

Rafaeli (1988) se zabýval interaktivitou ve vztahu k médiím obecně. Pokládal ji za „proměnnou kvalitu komunikačního nastavení“. (1988: 111) Jak podotýká, interaktivitu nalezneme již u tradičních médií – příkladem mohou být dopisy šéfredaktorovi v novinách, či posluchačské telefony do živého rádiového vysílání.

Koncept interaktivity podle něj nelze zredukovat na interpersonální komunikaci. Z hlediska komunikačního procesu vytkl tři úrovně interaktivity:

- ❑ *neinteraktivní* – neexistuje žádná vazba mezi sděleními
- ❑ *interaktivní* – sdělení je ve vztahu k množině dalších sdělení, která jsou sama o sobě ve vzájemném vztahu
- ❑ *reaktivní* – přímá vazba dvou po sobě jdoucích sdělení, kdy následující sdělení reaguje právě na předešlé sdělení

Pro Rafaeliho je interaktivita rozšířeným, obecným výrazem pro výměnu informací, kdy každé třetí/další sdělení se jakkoli vztahuje ke sdělením předešlým. Lze říci, že sdělení zde vystupuje jako objekt – v závislosti na jeho uchopení pak buď lze, popř. nelze hovořit o interaktivitě a její úrovni.<sup>38</sup>

O devět let později navazuje Rafaeli ve společné stati se Sudweeksem na svůj předchozí model a aplikuje jej na počítačově mediovanou komunikaci. (Rafaeli, Sudweeks, 1997) „Interaktivita není charakteristikou média. Je to procesně vztažený obrazec o komunikaci.“ (*ibid*) Také zde se jedná o vztah, pouto mezi předchozími a následnými sděleními.<sup>39</sup>

<sup>38</sup> Důraz na informační výměnu v definování interaktivity kladl o čtyři roky dříve i Rice (1984).

<sup>39</sup> Ostatně tento názor zaznívá rovněž v otištěném rozhovoru Newhagena s Rafaelim (1996). Rafaeli tehdy na otázku, proč by se měli vědci z oblasti komunikace zabývat studiem Internetu, vyjmenovává interaktivitu mezi pěti odlišujícími kvalitativními vlastnostmi síťové komunikace od předchozích forem (vedle interaktivity Rafaeli zmiňuje multimédia, hypertextualitu, paketové přepojování/spojování (*packet switching*) a synchronicitu.

### 4.3 Interaktivita jako atribut nových médií v teorii síťové komunikace

„Prohlášení systému za interaktivní  
vyžaduje potvrzení jeho magické síly.“

Espen J. Aarseth (1997: 48)

„Nejsme první generací, která se podivuje nad náhlým a mimořádným posunem v dimenzích světa a lidských vztahů v něm obsažených, jakožto výsledků nových forem komunikace.“ (Marvinová, 1988: 3) Geneze nových médií se počítá na desetiletí. Byla plynulým přechodem od starších mediálních forem při jejich současném zachování, ale i přeměně ve smyslu *remediac* (*remediation*) Boltera a Grusina (2000), dále rozpracované Manovichem (2001).

Tradiční a nová média koexistují vedle sebe. Nadále se rozvíjí jednak samostatně, jednak pod vlivem vzájemné existence. Nejsou uzavřenými a vzájemně neprostupnými množinami. V tomto duchu nová média převzala koncept interaktivity a dále s ní pracují. Digitalizace interaktivitu jistě zjednodušila. Současně nelze opominout fakt, že mnoho současných technologií nových médií disponovalo už před několika desetiletími svými prototypy, sic méně interaktivními. (O’Keeffe, Zehnder, 2004)

Prvotní studie na téma vztahu nových médií a interaktivity, pocházející z druhé poloviny 80. let 20. století, často disponovaly tímto termínem, aniž by jej předem vymezovaly. O interaktivitě se v souvislosti s digitálními technologiemi často hovořilo, a stále hovoří, v intencích nezávislé, variabilní proměnné (Kiousis, 2002; Tremayne, 2008; Koolstra, Bos, 2009). Důraz byl z počátku kladen jednak na charakteristiku průběhu komunikace, jednak na interaktivní médium *per se*.

Pojmy **interaktivita/interaktivní** se začaly hojně vyskytovat zvláště v 90. letech 20. století. To zajisté souviselo s rozkvětem nových médií (a hlavně s celosvětovou sítí Internet). Je to právě interaktivita, která je považována za jeden z jejich klíčových, nikoliv však unikátních, rysů. McQuail považuje *zvýšenou interaktivitu a síťově propojení* za hlavní změnu vztahující se k vzestupu nových médií. (McQuail, 2010: 141) Dokonce se domnívá, že míra interaktivity, umocněná digitalizací, je jejich naprosto nejcharakterističtější rysem. (*ibid.*: 560)

Jakkoli interaktivitu rozhodně nelze označit za tehdejší nový objev, jak zde bylo opakovaně uvedeno, není pochyb, že nová média posunula chápání interaktivity. Její pojmání se nadále vztahovalo hlavně k naturelu interaktivních médií a k procesu komunikace samotné. O'Neil dává interaktivitu do souvislostí s médii, jejichž podstatu pozměnila komputarizace. (O'Neill, 2008).

Také v případě síťových médií je jádrem interaktivity *dialog* (v tomto smyslu se ostatně vyjadřují například Meadows, 2002; O'Keffe, Zehnder, 2004), interaktivní dialog *s* a *vně* interaktivních systémů. Jednoduše řečeno, zmiňujeme-li se o interaktivitě z tohoto pohledu, máme na mysli hlavně interakci uživatele s novými (až nejnovějšími) technologiemi.

Posun od mediocentrického pohledu směrem k uchopení interaktivity ze subjektivního úhlu uživatelů se v literatuře poprvé objevuje až koncem 90. let. 20. století. (Koolstra, Bos, 2009) Současně s tím se hovoří o proměně z pasivního příjemce mediálního obsahu v jeho aktivního uživatele, neřku-li spolutvůrce. (Kopper et al., 2000, Kim, Sawhney, 2002) Na prohlášení média za interaktivní se postupně kladou vyšší a vyšší nároky. Pokud byla dříve vyžadována pouhá prezence zpětné vazby, vystřídal ji požadavek dynamické odpovědi/reakce média (ve vztahu ke svému obsahu) na uživatelův podnět/akci.

V průřezu posledních dvou desetiletí nalezneme v odborné literatuře rozdílné přístupy ke konceptu interaktivity. Mnoho z nich je však stále nedostačujících, spoléhajících na zmínku o technologiích umožňujících vícesměrné komunikování. (Markus, 1990) Jiné definice zase disponují s funkcionalistickým pojetím, kdy kladou důraz na uživatelskou možnost participace a ovládání formy a obsahu média, často v reálném čase. (Murrayová, 1997; Jensen, 1998) S tím souvisejí i studie na poli uživatelských zkušeností s interaktivitou. (Morrison, 1998) Vedle nich se objevují studie z oblasti marketingu, zaměřené na roli interaktivity v online reklamě. (Liu, Shrum, 2002; Stewart, Pavlou, 2002; Song, Zinkhan, 2008) Z posledně zmíněného příkladu je patrné, že některé přístupy k pojetí konceptu interakce jsou, bohužel, velmi striktně zaměřené a následně (mnohdy) obtížně aplikovatelné na nová média jako taková.

Jedním z prvních, kdo se zabýval interaktivitou ve vztahu k *novým médiím*, konkrétně CMC, byl Rogers (jistě ne náhodou bývalý kolega S. Rafaeliho). Interaktivitu

v nových technologiích klade do souvislosti s interpersonální komunikací: „Interaktivita je schopnost nových komunikačních systémů (většinou zahrnujících počítač jako svůj komponent) ‘odpovídat’ uživateli, téměř jako by se jednalo o jednotlivce participujícího v konverzaci. Nová média jsou interaktivní způsobem, jakým stará, masová média (směřovaná od jednoho k mnoha) nemohla být.“ (Rogers, 1986: 4)

Interaktivita nových médií v sobě podle Rogerse kombinuje rysy interpersonální komunikace s komunikací masových médií. Zároveň představuje výzvu pro výzkum v oblasti komunikace. „Rapidní nárůst interaktivních komunikačních technologií vyvíjí tlak na intelektuální sloučení přístupů ke studiu masové a interpersonální komunikace.“ (Rogers, 1986: 213)

Heeterová (1989) přistoupila k definování interaktivity v nových médiích se snahou postihnout její multidimenzionální charakter. Za důležitou pokládá přítomnost následujících šesti elementů: dostupnost výběru; úsilí, jež musí uživatelé aktivně vynaložit; odezvu média na podnět od uživatele; monitorování probíhající komunikace, možnost kontribuce ke stávající množině informací a celkové usnadnění komunikace.

Downese a McMillanové (2000) uvádějí svoji stať zabývající se definicí interaktivity povzdechem: „...mnoho jak populární, tak vědecké literatury užívá termín ‘interaktivita’ s minimální snahou, pokud vůbec nějakou, jej definovat“. (Downes, McMillanová, 2000: 158) Na základě hloubkových rozhovorů s deseti lidmi pracujícími nebo vyučujícími interaktivní komunikaci poukázali na následujících šest dimenzí, které by měly být v definování interaktivity v počítačově mediované komunikaci (*CMC – computer-mediated communication*) zahrnuty: směr komunikace, časová flexibilita, pocit místa, úroveň ovládání, schopnost reagovat na podněty a vnímaný účel komunikace. Jako nejinteraktivnější forma komunikace jim na podkladě zobecnění odpovědí dotázaných, s poukazem na výše uvedený výčet, vyvstala synchronní, dvousměrná komunikace.

Přerod do 21. století s sebou přinesl čerstvý pohled na teoretické uchopení interaktivity s důrazem na vnímání interaktivního komunikačního procesu jeho participanty. McMillanová (2002a) upozorňuje, že nestačí pouze označit nová média za interaktivní, ale je třeba se ptát: co je činí interaktivními? V návaznosti na předešlou stať opakuje, že interaktivita je chápána různými lidmi v různých kontextech odlišně. „Jedinci

využívající technologie nových médií mohou efektivněji používat možnosti, které interaktivita nabízí, pokud jí samotné rozumějí.“ (McMillanová, 2002a: 163) Je tedy zřejmé, že bez porozumění přesného vymezení významu interaktivity se teoretici nových médií neobejdou. McMillanová rozděluje interaktivitu do tří větví:

1. interakce mezi jedinci
2. interakce mezi jedincem a dokumentem
3. interakce člověka a systému (ve významu typu nového média, popřípadě jejich aplikací)

Výhodou této klasifikace (kterou lze v obměněné formě nalézt i u jiných autorů) je fakt, že v sobě v jisté míře zahrnuje historické pojmání interaktivity. Všechny tři typy existovaly již před zrodem nových médií. Byla to však právě nová média, která pozměnila jejich rozměr, zasadila je do nového prostředí a celkově posunula jejich vnímání.

Kiousis (2002) se pokouší o shrnující pohled na explicitní definice interaktivity. Ve svém kritickém pohledu na dostupnou literaturu na dané téma Kiousis dělí jednotlivé autory do tabulky dle dvou základních dimenzí: dimenze intelektuální perspektivy (ta se dále člení na komunikační a nekomunikační) a zdůrazněného objektu (technologie, nastavení komunikace, recipient) – viz obr. 1.2.

Vedle toho Kiousis usiluje o formulování definice, která by byla akceptovaná jak v mediálních studiích, tak v psychologii. Zahrnovat by měla tři dimenze, které akcentovala dostupná literatura: strukturu média, kontext komunikačního nastavení a percepci uživateli. Kiousisova definice spojuje interaktivitu se stupněm, určujícím jak „může komunikační technologie vytvářet mediované prostředí, v němž účastníci mohou komunikovat (jeden s jedním, jeden s mnoha, mnoho s mnoha) jak synchronně, tak asynchronně a participovat při reciproční výměně“. (Kiousis, 2002: 372)



		Intellectual perspective	
		Communication	Non-communication
Object emphasized	Technology	Steuer (Mapping) Durlak (Sensory-richness) Jensen (System ability to facilitate user influence) Heeter (Complexity of choice) Ha and James (Choice) Downes and McMillan (Timing flexibility)	Schneiderman (System functionality) Hutheesing (Message delivery) Sims (Multimedia capabilities)
	Communication setting	Wiener (Cybernetic theory) Williams et al. (Mutual discourse) Bretz (3rd-order dependency) Rafaeli (3rd-order dependency) Heeter (Responsiveness)	Murray (Procedural and participatory environments)
	Perceiver	Newhagen et al. (Perceived interactivity) Wu (Perceived interactivity) Ha and James (Connectedness) Downes and McMillan (Perceived purpose of communication)	Leary (Simulation of interpersonal) Schneiderman (Learning speed) Murray (Perception of mediated reality)

**Obrázek 4.2** Kiousisovo (2002) schematické shrnutí definicí interaktivity.

Lister (2003) vyjmenovává *interaktivitu* mezi pěti základními prvky definujícími nová média vedle digitality, hypertextuality, rozptylu a virtuality. Tyto dohromady vytváří *dynamickou matici*. Aby celek fungoval v duchu nových médií, není nutná současná přítomnost všech z nich. Dohromady představují prostor, v němž se potkávají technologické a kulturní aspekty nových médií.

Manovich (2001) k interaktivitě říká: „Ve vztahu k médiím založeným na výpočetní technice je koncept interaktivity tautologií. Moderní HCI (*rozhraní mezi počítačem a člověkem – pozn. autorky*) je už svou definicí interaktivní.“ (Manových, 2001: 55) Uživatel nemůže být jen pasivním konzumentem, ale stává se aktivním spolutvůrcem, který může být v interakci s displejem/obrazovkou nových médií a do dané míry ji i řídit v závislosti na rozličné úrovni přítomné interaktivity. Je to uživatel, který *generuje* text jakožto unikátní.

Manovich pojem interaktivita používá s nelibostí, a to vzhledem k pluralitě jejích významových nuancí. Ve vztahu k novým médiím mu „interaktivní“ připadá jako tautologie. Za interaktivní považuje v podstatě veškeré umění; v případě moderního o to intenzivněji – elipsy v literatuře nutí čtenáře sdílet příběh, zapojit mysl a doplnit chybějící

informace. Stejně je to i u dalších uměleckých zkratk. Nové techniky vyprávění filmových příběhů ve 20. letech 20. století, tedy zvláště filmová montáž, nutila diváky rychle překlenout mezery v příběhu mezi jednotlivými obrazy. Když tedy Manovich mluví o interaktivitě, obává se, že ji čtenáři uchopí v literárním duchu tak, jak se tomu často děje.

Obdobně nazírá zmatečné užívání pojmu interaktivita i Paulová (2003), která poskytuje náhled na nová média z umělecké perspektivy. „Koneckonců jakékoli vyjádření uměleckého díla je interaktivní, spoléhající se přitom na komplexní souhru mezi kontextem a produkcí významu na straně příjemce.“ (Paul, 2003: 67). Tato interakce se může pohybovat pouze v rovině duševní. Socha se před zraky diváků fyzicky nepromění v něco jiného. Interaktivita ve vztahu k digitálnímu umění nicméně vystupuje z hranice duševního zážitku, když umožňuje dílo/díla navigovat, shromažďovat, sestavovat nebo se podílet na jeho konečné podobě. Paulová označuje za charakteristické umělecké aspekty nových médií, že jsou rekombinovatelné (*recombinant*), interaktivní, participační (*participatory*), dynamické a přizpůsobivé z pohledu uživatelů (*customizable*).

O'Neill (2008) se zamýšlí nad interaktivitou ve vztahu k interpretaci významu. Interakci s interaktivními médii podle něj nelze zredukovat na interakci *s nimi* a *skrze* ně. „Interakce s interaktivními médii je o vztahu mezi produkcí a interpretací znakového systému interaktivních médií.“ (O'Neill, 2008: 23) Pokud se tradiční média zaměřovala na produkování sdělení pro masu, pak interaktivní média je v tomhle směru sice následují, nicméně současně přináší nové chápání role mezi designery a uživateli, autory a čtenáři, producenty a konzumenty obsahu. „Dochází k rozostření dříve ostře vymezených rolí.“ (*ibid.*)

Schultz (2000) se empiricky se zaměřil na zkoumání interaktivity na žurnalistických webových stránkách (interaktivita mezi novinářem a čtenáři kontra interaktivita mezi čtenáři navzájem).<sup>40</sup> Vycházejí z tradice Habermasovy, se mimo jiné zamýšlí nad interaktivitou ve vztahu k veřejnému diskurzu a aktivním občanům. Domnívá se, že právě prostředí nových médií, využívajících interaktivitu, napomůže revitalizaci veřejné sféry. Své pojetí staví na výše popsaném Rafaeliho uchopením interaktivity. To lze podle

---

<sup>40</sup> Pojem interaktivity se často objevuje v souvislosti s online žurnalistikou, potažmo s fenoménem blogů. (cf. Kopper et al., 2000; Deuze, 2003; Kuhn, 2007; Takama et al., 2008)

Schultze aplikovat i na mediovanou komunikaci. Pokládá je také za vhodné pro empirický výzkum interaktivity. Současně dodává: „...formální charakteristiky plně *interaktivní* komunikace obvykle zahrnují více rovnosti účastníků a větší symetrii v komunikační moci v porovnání s jednosměrnou komunikací.“ (Schultz, 2000: 210)

Liu a Shrum (2002) se zabývali vnímáním interaktivity a jejím vlivem v reklamě. Pokusili se postihnout uchopení interaktivity, které by bylo použitelné jak při komunikaci mezi uživateli navzájem, tak mezi uživatelem a počítačem. Interaktivitu definují: „...mírou, do jaké mohou dva a více účastníků komunikace (*communication parties*) působit navzájem na sebe, na komunikační médium, ale i na sdělení, a mírou, do jaké jsou tyto vlivy synchronizovány.“ (Liu, Shrum, 2002: 54)

Z této definice později, při svém zkoumání prostředku k determinaci různých úrovní interaktivity, vycházejí Koolstra a Bos (2009), s následnou modifikací: „Míra, do jaké dva a více účastníků komunikace (*communication parties* – pozn. autorky) na sebe působí vzájemně souvisejícím/spojitým způsobem.“ (Koolstra, Bos, 2009: 379) Konec definice se podle autorů hlásí k Rafaeliho (1988) principu souvztažnosti předchozích a následujících sdělení.

Novodobé uvažování o interaktivitě se pomalu posouvá od příjemce k účinkům. Při zkoumání míry interaktivity se Koolstra a Bos (2009) ptají po přítomnosti těchto prvků: synchronicity, časové flexibility, ovládání obsahu, počtu participantů, fyzické přítomnosti, užití zraku, užití sluchu, užití dalších smyslů. K předkládaným elementům dospěli částečnou syntézou distinktivních rysů interaktivity prezentované v následujících třech studiích: Downes, McMillanová, 2000; Kioussis, 2002; McMillanová, Hwang, 2002.

Van Dijk (2004) raději nežli *nová* užívá označení *digitální* média. Interaktivitu považuje za jejich definující rys. Je pro něj „sekvencí akce a reakce“. (Van Dijk, 2004: 147) Na základě dostupných definic interaktivity rozlišuje v digitálním prostředí čtyři úrovně, jimiž lze postihnout její multidimenzionální charakter (seřazeny jsou vzestupně): (1) prostorová dimenze, jíž disponují všechna digitální média; (2) stupeň synchronicity jako dimenze časová (není přítomna u všech forem digitálních médií – absentovaná je např. u e-mailů); (3) rozsah ovládání, které je umožněno uživatelům – dimenze chování (zahrnuje možnou výměnu rolí odesílatele a příjemce); (4) akce a reakce při současném porozumění

významů a kontextu všemi zúčastněnými aktéry komunikace (zahrnuje i umělou inteligenci). (Van Dijk, 2004: 147-148)

Jakkoli je pojem interaktivity často užíván v akademických textech, aniž by tato byla předem definována, lze jakousi redukci jednotlivých definic vysledovat v obsahu termínu *jistý* konsenzus. Ten mimo jiné stále implikuje menší či (spíše) větší míru zpětné vazby (rys, který ještě markantněji vyvstává v souvislosti se studiem nových médií). V případě interaktivity se u nových médií mnohdy mluví o synchronicitě. (Liu, Shrum, 2005) Současné často zaznívá požadavek po komunikaci, pokud možno v reálném čase.

Tremayne (2008) se ve své stati pokouší o rozlišení tří dosavadních přístupů ke konceptualizaci interaktivity: (1) raná díla zabývající se interaktivitou, kladoucí důraz na interaktivní výměnu, již umožnila strukturální charakteristika nových médií; (2) přístup zaměřený na účinky počítačové mediované komunikace ve vztahu k jejím uživatelům; (3) samotné vnímání interaktivity uživateli. (2008: 707) Jakkoli zajímavé se toto rozlišení jeví v souvislosti s interaktivitou v nových médiích, zcela opomíjí interaktivitu u starších mediálních forem.<sup>41</sup>

Pokusíme-li se o shrnující pohled na klasifikaci interaktivity v pojetí výše předložených autorů, zajímajících se o ní z různých pohledů, pak většina shodně konstatuje problematickou absenci dostatečně propracované, precizní a konzistentní definice interaktivity v dostupné literatuře. (Rafaeli, 1988; Heeter, 1989; Schultz, 2000; Kioussis, 2002; McMillanová, 2002a; van Dijk, 2006 [1991]) Svoji roli sehrává i fakt, že interaktivita je interdisciplinárním konceptem. (Kolostra, Bos, 2009) Navíc, myšlení o ní poznamenal i příchod nových médií.

Konsenzus ohledně jasné definice termínu tak v tomto smyslu zatím nenalezneme ani u autorů z oblasti sociálních věd. Teoretici napříč spektrem mediálních a komunikačních studií opírají své pracovní definice interaktivity o různým způsobem vygenerované (proměnné) prvky, které mají ve svém součtu podtrhnout charakteristiku interaktivity. S příchodem síťové komunikace došlo ke vzrůstajícímu zájmu, ale i snah o konceptualizaci interaktivity. Jestli tyto vyústí v její sdílenou definici v rámci mediálního

---

<sup>41</sup> Toto konstatování je však nutné doplnit o informaci, že Tremayne se v rámci své vědecké práce věnuje především technologiím nových médií.

oboru, ukáží následující léta. Bez jejího přesahu do dalších sociovědních oblastí to však pravděpodobně nebude možné.

## 5. POZNÁMKA K HYPERTEXTU

*Hypertext* je jednou z opravdových novinek<sup>42</sup>, unikátním prostředím, které nová média přinesla. V mnoha žánrech elektronické literatury je jejím stavebním kamenem. V podstatě se jedná o počítačový způsob, jakým jsou texty (chápané zde v nejširším významu mediálních studií) nebo jejich části vzájemně propojeny (pomocí zvýrazněného nebo jinak označeného objektu/objektů ve formě slov, obrázku atd.). Je na uživateli, aby si zvolil cestu skrze text/texty, k nimž chce přistoupit. Dílo sestává ze samostatných jednotek, kdy každá z nich může vést nebo přímo vede po *cestách* (*paths*) k dalším jednotkám.

Přestože prvním, kdo tento termín užil, byl v 60. letech 20. století Ted Nelson v souvislosti s vizionářskou sítí Xanadu, bývá původní myšlenka připisována Vannevaru Bushovi. Ten v roce 1945 ve své stati 'As We May Think' představil nikdy neuskutečněný teoretický koncept s názvem *Memex*.<sup>43</sup>

Přístroj *Memex* lze připodobnit k hybridu počítače, databáze, mikrofiše a informačního vyhledávacího systému, v němž jsou data uchovávána a následně zpřístupňována v závislosti na asociacích. Bush se domnívá, že existuje nespočet velmi dobrých myšlenek, ale jejich uchovávání je problematické, neboť je závislé na nějakém umělém typu indexu – alfabetském, popř. numerickém. Výhodou *Memexu* mělo být, že pracuje na principu lidské mysli, která podle Bushe okamžitě přechází od myšlenky k myšlence „v souladu se spleťtou sítí stop/stezek přenášených mozgovými buňkami“. (Bush, 1945: 32) Právě tento princip byl později obdobně uplatněn v hypertextových odkazech na Internetu. Jakkoli Bushova myšlenka asociativního indexu není zatím technicky uskutečnitelná.

Pro Nelsona (1993) hypertext představuje „nesequenční psaní – text, který se větví a umožňuje svému vůdci volby; nejlépe se čte na interaktivní obrazovce“. (Nelson, 1993:

---

<sup>42</sup> Přesněji bych měla říci technických novinek, neboť z kulturně-historického pohledu, tedy chápeme-li hypertext jako text *nad* textem, pak je možno hledat kořeny hypertextu například ve středověkých margináliích a v glosách v inkunábulích, resp. později v poznámkovém aparátu pod čarou a rejstřících v knihách – ostatně v digitální verzi této rigorózní práce je právě tato poznámka pod čarou propojena s textem výše hypertextových odkazem. (Cf. Schneider, 2005)

<sup>43</sup> *Memory Extender*; samotný projekt a označení *Memex* však užil již v roce 1939, v dopise adresovaném šéfredaktorovi *Fortune Magazine*.

0/2) Jakkoli Nelson dodává, že samotný hypertext může obsahovat, a často obsahuje, text psaný sekvenčně.

Díky hypertextu umožňujícímu segmentaci textu se dostáváme blíže k tomu, co Barthes (1975) nazývá *ideální text*. Úkol každého literárního díla shledává v tom, že činí „čtenáře nikoliv více konzumentem, ale producentem textu“. (Barthes, 1975: 4) Tuto myšlenku nacházíme i v pozadí interaktivní narativity. Pouze takto může být čtenáři zpřístupněno ono tajuplné označující (*signifiant, signifier*) a ten si pak může vychutnat rozkoš z textu. Jak bylo již v kapitole o narativitě uvedeno, Barthes rozlišuje mezi *texty ke čtení* (s pevnou narativní strukturou) a *texty ke psaní* (s pluralitou možných významů) – současná hypertextová díla patří mezi posledně jmenované, na rozdíl od klasických textů.

Je hypertext pouhým nahodilým řazením a propojováním uzavřených textových jednotek, které barthesovskou terminologií nazýváme *lexias*? Rozdělíme-li si hypertext na dvě části, dostaneme předponu *hyper* a kořen *text*. Přeloženo do češtiny, máme tu „nad“ a „text“, jež nevyžaduje sekvenční čtení. K všeobecné dichotomii textu *forma-obsah* dostáváme třetí prvek, kterým jsou *odkazy (links)* a jejich vzájemné propojování do pavoučích sítí. S vědomím toho, že obsah a forma jsou spolu nerozlučně svázané, pak hypertextové odkazy, které prostupují danou literární formou, zároveň vytváří/pozměňují/ovlivňují obsah.

Na myšlenky Barthesa navazuje George Landow<sup>44</sup> (1992, 1997). Hypertext pojímá jako formu, která v sobě uchovává nekonečné množství narativity. Podle Landowa (1997) hypertext *překonfigurovává narativitu*. Chápeme-li narativitu jako diskurz na jedné straně a sémantickou strukturu na druhé, pak narativita jako diskurz získává díky hypertextu novou kvalitu *interaktivity* (mediální ergodickou dimenzi).

„V prostředí hypertextu neničí nedostatek linearity narativitu. V podstatě, vzhledem k tomu, že čtenáři odjakživa, ale zvláště v tomto prostředí, konstruují jejich vlastní struktury, sekvence významů, mají překvapivě pramálo problémů se čtením příběhu, nebo se čtením za účelem dosažení příběhu.“ (Landow, 1997: 196)

<sup>44</sup>G. Landow a J. D. Bolter byli jedněmi z prvních, kteří vnesli do literární teorie dnes už zavedený (alespoň v anglosaském světě) pojem *hypertextová literární kritika*.

Landow (*ibid.*) klade důraz na čtenáře, jež je tím hlavním a posledním, vytvářejícím z textových prvků (které Landow v duchu Barthes nazývá *lexias*) příběh.

Na výsledné podobě prvních interaktivních narativit je patrné opakování určitých fragmentů – *lexias*, řetězení hypertextových odkazů. Joyce (1995) sám hovořil o hypertextu v sepětí s *volbami* (*choices*), které my jako čtenáři máme a uskutečňujeme za účelem, abychom změnili podstatu toho, co čteme. O téměř patnáct let později Joyce svoje chápání hypertextu posouvá od hypertextových odkazů jako jeho podstaty směrem k pomyslným kruhům, když říká: „Hypertext je potvrzením vizuálně-kinetického opakovaného čtení ... Hypertext je reprezentací textu, který uniká, aby znenadání překvapil.“ (Joyce, 2009: 150)

Hypertext nám dovoluje dvojí dělení textů: (a) uzavřené; (b) otevřené. Zatímco prvně zmiňované nás nechávají volně, po stopách hypertextových odkazů, procházet vlastním, předdefinovaným textem nebo jeho částmi (takže lze s nadsázkou říci, že vlastně proplouváme mezi přesně specifikovaným množstvím textových jednotek), ona otevřenost nám z druhé strany umožňuje vystoupit z textu/textů a přejít k externímu zdroji/zdrojům (mám na mysli případy, kdy autor použije hypertextový odkaz, který čtenáře zavádí k podstatě neomezenému množství zdrojů dalších textů vně jím napsaného textu – přestoupením do jiného, hypertextovými odkazy provázaného textu, se situace opakuje). Opět vyvstává relevantní otázka, do jaké míry je tato „otevřenost“ opravdu svobodná a do jaké míry nám vlastně nová média „vnucují“ cestu, kterou se máme ubírat? V podstatě nám říkají, kam můžeme/nemůžeme kliknout, abychom se dostali *tam* vně textu.

Bylo by zajímavé, a lze polemizovat s myšlenkou, zda je možno říci, že nová média částečně ochuzují naše mentální procesy, naše vnitřní asociace. Vždyť nás vyzývají, abychom následovali předprogramované, objektivně existující asociace. Dostáváme se ke dvěma hlavním operacím – výběru a kombinaci. Ostatně, o tom již hovořil Manovich (2001).

„Kulturní technologie industriální společnosti – film a móda – po nás chtějí, abychom svou identitu vytvářeli prostřednictvím duševních pochodů někoho jiného. Interaktivní média nás nutí identifikovat se s duševní trajektorií někoho jiného. Jestliže filmový divák, ať už žena nebo muž, touží po těle filmové hvězdy, které se



snaží vyrovnat a napodobit ji, počítačový uživatel je nucen k tomu samému – aby následoval duševní trajektorii tvůrců nových médií.” (Manovich, 2001: 61)

Hypertextové odkazy umožňují jistý druh textové variability, která vyvstává z charakteristické vlastnosti hypertextu, jakéhosi prostorového vandrování. Manovich (2001) trefně poznamenává:

„Čtenář hypertextu je jako Robinson Crusoe, bloumající po písečné pláži, nacházející navigační lodní deník, zkažené ovoce, nástroj, jehož účel mu není znám; opouštěje je, jako počítačové hyperlinky, přeskakuje od jednoho objektu ke druhému.“ (Manovich, 2001: 78)

Michel Foucault (1976) hovořil o neukončenosti knihy ve smyslu jejích daných hranic, neboť „ta je lapena v systému referencí na další knihy, další texty, další věty: je spojovacím článkem v síti... síti referencí...“ (Foucault, 1976: 23 ) Tuto zamýšlenou neukončenost dovádí hypertext do hmotné podoby. Opět se vracím k nastíněné myšlence posunu významu intertextuality.

Čas hypertextu jakožto nově objeveného fenoménu už je dávno pryč. Hypertextové odkazy umožňují snadné propojování různých textů (dokumenty, prameny, statické obrázky, video, grafiku, audio záznamy atd.). Záleží jen na zainteresovanosti čtenáře, do jaké hloubky chce při svém čtení zajít. Plně funkční hypertextový systém navíc umožňuje čtenáři s textem dále pracovat, event. měnit velikost písma, kopírovat, ukládat, stahovat, posílat text emailem, reagovat na něj atd. Hypertext v této souvislosti přímo navazuje na interaktivitu. Konečně hypertext podnítl vznik samostatných literárních forem, mezi něž patří například *hypertextové fikce (hypertext fiction)* a *hypertextové poezie (hypertext poetry)*.

## 6. ELEKTRONICKÁ LITERATURA

- „Stojíme na začátku nového splývání technologie a literatury...“

Gary McGath (1984: 1985)

Kniha – fenomenální médium, které člověka provází stovky let.<sup>45</sup> Do příchodu nových médií byla kniha napříč encyklopedickými, ale i právními texty víceméně uspokojivě definována jako neperiodická publikace, často doplněna o přívlastek tištěná.<sup>46</sup> S nástupem nových médií, v čele s Internetem, jsme si postupně začali zvykat na texty v digitální podobě. Literaturu, literární studia a teorii obohatila nová média o takzvanou *elektronickou literaturu* (*electronic literature/e-literature*), jejíž historie se výrazněji píše posledních zhruba třicet let.<sup>47</sup> Terminologie v tomto oboru zatím ještě není zcela ustálena a v odborných textech se můžeme setkat se synonymně užívanými pojmenováními *elektronická fikce* (*electronic fiction*), *digitální fikce* (*digital fiction*), *digitální literatura* (*digital literature*), *digitální narativita* (*digital narrative*) nebo *počítačová literatura* (*computer literature*).

### 6.1 Konceptualizace elektronické literatury

Elektronická literatura slouží jako zastřešující pojem pro rozmanitou skupinu literárních forem a žánrů přímo vzniklých/vytvořených v prostředí nových médií, vyjma

<sup>45</sup> McQuail (2010) přisuzuje tištěné knize z hlediska vývoje masové komunikace zásadní význam. Tištěná kniha sehrála neodmyslitelnou úlohu v přerodu středověké společnosti v moderní mimo jiné tím, že zprvu pouhý přechod k mechanické reprodukci textu zjednodušil doté doby složitý způsob rozmnožování textů. V přímé závislosti na tomto technologicky progresivním kroku se postupně začal proměňovat rovněž obsah snadněji reprodukovatelných textů směrem ke světějšímu, populárním dílům, jež se postupně odkláněly od poměrně striktního užívání latiny ve prospěch národních jazyků.

<sup>46</sup> Cf. *Ottův slovník naučný nové doby* (1934), jež hovoří o knize ve stejnojmenném heslu jako o „díle tiskárenském“. UNESCO ve svých právních textech definuje knihu jako „neperiodickou tištěnou publikaci v rozsahu nejméně 49 stran, vyjma pevného obalu, publikované v zemi a zpřístupněné veřejnosti“. (Cf. čl. 6 písm. a) Revidovaného doporučení o mezinárodní normalizaci statistik o produkci a distribuci knih, novin a periodik, přijaté 23. zasedáním Generální konference UNESCO, Sofie, dne 1. 11. 1985) Všechny kratší tištěné texty jsou pak označeny za pamflety. Právě k legální definici knih UNESCO často odkazují další encyklopedické, ale i odborné texty (např. Britannica Encyclopædia dostupná na <<http://www.britannica.com>>).

<sup>47</sup> Podle Wardrip-Fruina (2007) je prvním známým příkladem elektronické literatury generátor milostných dopisů pro *Manchester Mark I computer* Christophera Stracheye z roku 1952.

prosté digitální konverze tištěné (analogové) literatury do její digitální podoby.<sup>48</sup> Ovlivňuje a pozměňuje tradiční chápání literatury. Haylesová (2008) k tomu říká: „...psané dílo se už zase nachází v nepokoji, který je tentokrát rozvířen nikoli vynálezem tištěných knih, ale příchodem elektronické literatury“. (Haylesová, 2008: 2) Elektronická literatura stírá hranice mezi autorem a čtenářem<sup>49</sup>, pozměňuje samotné role autora a čtenáře, což se odráží už v procesu tvorby a následně interpretaci díla.

Pokud jsme si ještě před pár lety spojovali představu knihy s tištěným materiálním objektem ve vazbě, pak nová média zdůraznila její nemateriální rozměr. S příchodem nových médií vyvstaly otázky po metamorfóze knihy. V očích některých se nová média knihy zmocnila snad až provokativně. Prostředí elektronické literatury je arénou, kde se střetávají hlasy příznivců i odpůrců nových žánrů. E-literatura si pomalu, ale o to jistěji, nachází své čtenáře. Nijak tím nepředstavuje hrozbu pro klasickou knihu, jak se někteří teoretici literárněvědných oborů, stejně jako (nových) mediálních studií, zvláště v poslední dekádě 20. století v souvislosti s novými médii obávali.

S vědomím současného rozkvětu elektronické literatury již není pochyb o tom, že pokud jsme se ještě před pár lety mohli domnívat, že elektronická literatura bude snad jen minoritní, ba dokonce dočasnou záležitostí, pak zvláště poslední roky hovoří v její prospěch. Elektronická literatura se stává nepřehlédnutelnou. Přesto si cestu ke čtenářům pozvolna buduje, což zajisté souvisí i s její stále ještě poměrně malou medializací ve srovnání s klasickou, tištěnou literaturou.<sup>50</sup>

„Dnes je snadné zajít do mnoha veřejných knihoven a použít počítač k vyhledání telefonního čísla nebo nahlédnout do mapy s ulicemi na webu. Stejně tak je snadné vytáhnout si román z police v takové knihovně, posadit se a začít jej číst. Ale mnoho míst, která jsou pro čtení vyhovující, jako je knihovna, nejsou pro zážitek s interaktivní fikcí nebo jiným typem počítačové literatury vhodná. Obdobně nejsou knihovníci a prodáváci knih připraveni poradit čtenářům, jak se dostat k dílům počítačové literatury, která by se jim mohla líbit.“ (Montfort, 2005: 231)

<sup>48</sup> Vyjmuty jsou tak například PDF soubory, které dobře ilustrují posun od *elektronických knih* (k nimž tyto soubory bývaly řazeny) z 90. let 20. století směrem k *elektronické literatuře* 21. století.

<sup>49</sup> Obdobně, jako tomu bývá v případě vytváření obsahu nových médií, kdy slycháváme o splývání rolí producenta (*producer*) sdělení v prostředí nových médií a jeho uživatele (*user*), jehož výslednicí je *produser*.

<sup>50</sup> Naproti tomu nepoměrně většímu mediálnímu zájmu se v současné době těší elektronické knihy a s nimi provázaná elektronická čtecí zařízení.

„Interaktivní narativita očividně existuje,“ říká Ryanová. (Ryanová, 2004: 330) Ale jsou vlastnosti s ní spojené a obecně narativní potenciál takového díla pro jejího čtenáře spíše výhodou nebo naopak? Z pohledu triumvirátu autor-text-čtenář přesouvají pozornost z autora (literární kritika považuje za éru autora zvláště 18. a 19. století) více směrem na čtenáře, a to novým uchopením díla a stylu tvorby.<sup>51</sup>

V roce 1939 vyřkl Vannevar Bush následující: „Člověk se nepochybně naučí vyrábět syntetickou gumu mnohem levněji, jeho letadla budou nepochybně létat rychleji, nepochybně také naleznou specifitější jed na zničení parazitů v těle, aniž by tak zároveň ničil své zažívání, ale jak by mohl mechanicky zdokonalit knihu?“ Možná překvapivá slova od muže, který světu představil *Memex*, tedy koncept všeobecně považovaný za předchůdce hypertextu, jehož realizace nás posléze dovedla až k hypertextové fikci.

Přesně o šedesát let později, v roce 1999, pak trojice – spisovatel klasické a později rovněž elektronické literatury Robert Coover, autor elektronické literatury Scott Rettberg a úspěšný internetový businessman Jeff Ballowe – založili v Chicagu neziskovou *Elektronickou literární organizaci* (*The Electronic Literature Organisation*<sup>52</sup>, *ELO*). Jejím cílem je usnadňovat, propagovat a podporovat rozvoj elektronické literatury (proces psaní, publikování, aktivní participace na čtenářské osvětě ve vztahu k elektronické literatuře a jejím autorům).<sup>53</sup> Od roku 2006 se sídlo ELO nachází na *University of Maryland* v *College Park*, konkrétně na *Maryland Institute for Technology in the Humanities* (*MITH*).<sup>54</sup> Pozici současného prezidenta zastává Nick Montfort z katedry *digitálních médií* (*Digital media*) na *Massachusetts Institute of Technology* (*MIT*).<sup>55</sup>

Jak je ze samotného názvu organizace patrné, ELO se terminologicky přiklonila k pojmenování *elektronická literatura*, kterou míní díla „s důležitými literárními aspekty,

<sup>51</sup> Landow (1997) v této souvislosti identifikuje *čtenáře-autora* (*reader-author*), jenž interpretuje dílo obdobně, jako řečník připravuje svůj řečnický výstup ze slov, gramatiky a syntaxu. (Landow, 1997: 196)

<sup>52</sup> Dostupné na <<http://www.eliterature.org>>.

<sup>53</sup> Zajímavým počinem v oblasti propagace e-literatury je volně dostupná kolekce několika desítek děl elektronické literatury, kterou ELO simultánně distribuuje ve formě CD-ROM (*Electronic Literature Collection, Volume 1*), jednak jsou díla dostupná na webových stránkách <<http://collection.eliterature.org>>. V současné době ELO pracuje na sestavení druhého dílu kolekce.

<sup>54</sup> Mezi lety 2001-2006 sídlila ELO na *Kalifornské univerzitě v Los Angeles* (*University of California, Los Angeles; UCLA*).

<sup>55</sup> Montfortova publikační činnost na téma narativity a nových médií je poměrně bohatá. Kromě knih a statí uvedených v seznamu použité literatury stojí za povšimnutí i jeho kratší texty, pravidelně zveřejňované na <<http://nickm.com>>, stejně jako web *Curveship* zasvěcený interaktivní narativitě <<http://curveship.com>>.

jež využívají zařízení a kontexty jak jednotlivých počítačů, tak jejich sítí“.<sup>56</sup> Tuto poněkud širokou a z mého pohledu málo ohraničenou definici dále ozřejmuje na několika příkladech elektronické literatury, kam řadí mimo jiné *hypertextovou fikci* (*hypertext fiction*), *hypertextovou poezii* (*hypertext poetry*), *kinetickou poezii* (*kinetic poetry*) využívající technologii flash a další platformy<sup>57</sup>, *interaktivní fikci* (*interaktive fiction*), *chatterbots* nebo *poezii a fikci generovanou počítačem*. Mezi hlavní aktivity organizace patří dále dohled a aktualizace *Seznamu elektronické literatury* (*Electronic Literature Directory, ELD 2.0*).<sup>58</sup> Neméně významná je asistence ELO národní knihovně Spojených států amerických, Knihovně Kongresu (*Library of Congress*), v projektu *Archive-It*, v rámci něhož jsou archivována významná díla z oblasti elektronické literatury.

Z hlediska teoretického a metodologického formovaly rané přemýšlení o elektronické literatuře a interaktivní narativitě, zastřešující mimo jiné hypertextovou a interaktivní fikci, hlavně práce autorů ze Severoamerického kontinentu, nordických zemí a Spojeného království velké Británie a Severního Irska (Aarseth, 1997; Bolter, 1991; Joyce, 1995; Landow, 1992; Murrayová, 1995, 1997; Ryanová, 1992).<sup>59</sup> Zvažujeme-li počátky teoretického nahlížení elektronické literatury, vyvstane nám mezi prvními na mysli jméno Espena Aarsetha (1997) a jeho dnes již kultovní dílo *Cybertext: Perspectives of Ergodic Literature*. Aarseth v něm pátrá po textuální dynamice elektronické literatury a jejích žánrech. Aarsethův *kybertext* (pojem je odvozen od Wienerovy *kybernetiky*) je, mimo jiné, virtuálním labyrintem v prostředí nových médií, po jehož cestách se čtenář aktivním zapojením se vydává. Je novou formou organizace textu. Aarseth jím navrhuje nahradit termín hypertext.<sup>60</sup> V porovnání s ním je kybertext, alespoň v Aarsethově podání, více než

<sup>56</sup> <<http://www.eliterature.org/about>>.

<sup>57</sup> Ostatně některé jejich rysy bychom našli již v uměleckých směrech, jakými byl dadaismus či surrealismus.

<sup>58</sup> Záměrem *ELD 2.0* je seznam autorů elektronické literatury a soupis veškerých jejich děl, doplněný krátkými anotacemi a klíčovými slovy tak, aby čtenářům usnadnil orientaci v novém typu literatury. V současné době je projekt financován z veřejných zdrojů a je dostupný na <<http://directory.eliterature.org>>.

<sup>59</sup> To dokládá i fakt, že vedle severoamerické ELO vznikaly první organizace podporující elektronickou literaturu právě v těchto částech světa (např. *trAce Online Writing Centre* na *Nottingham Trent University* <<http://trace.ntu.ac.uk>> nebo nordický projekt *ELINOR* dostupný na <<http://elinor.nu>>).

<sup>60</sup> S tímto návrhem polemizuje např. Douglasová (2004) [2001].

sítí *lexii*. Zosobňuje propojení textových zařízení, jimiž operují čtenáři. Lze snad dokonce říci, že je čtenáři ovlivňují.<sup>61</sup>

S touto aktivní účastí souvisí i druhý, obecnější termín – *ergodická literatura*<sup>62</sup>, který podle Aarsetha výrazně lépe vystihuje charakteristiku elektronické literatury, aniž by se omezoval na vágní nálepku „*digitální text* nebo *elektronická literatura*“. (Aarseth, 1997: 19). Ergodická literatura klade na čtenáře nároky tím, že po nich vyžaduje, aby při procházení textem (Aarsethova pozornost se zde neupíná výhradně k elektronické literatuře) vynaložili netriviální námahu.<sup>63</sup>

Aarseth (1997) zároveň identifikuje jako možný sporný bod v souvislosti s interaktivní narativitou *nelinearitu* (*nonlinearity*), jíž někteří naratologové spojují s jakýmkoli literárním dílem. Pro Aarsetha je nelineární text „objektem verbální komunikace, který není jednoduše fixovaným sledem písmen, slov a vět, ale [textem], v němž se mohou slova nebo sekvence slov lišit čtení od čtení, a to díky tvaru, konvencím nebo mechanismům textu“. (Aarseth, 1997: 41)

V teorii kybertextu se Aarseth (1997) nevyhne definicím textu, v rámci nichž navozuje terminologické rozlišování mezi *textony* (*textons*) – „řetězce tak, jak existují v textu, a *skriptony* (*scriptons*) – obracející se slovy Aarsetha k „ideálnímu čtenáři“, tedy „řetězce tak, jak se vyjevují čtenáři“. (Aarseth, 1997: 62) Zatímco ve statickém textu jsou skriptony konstantní, v dynamickém textu (jehož je interaktivní narativita příkladem) se jejich obsah liší (v případě textonů přichází v úvahu varianta jak jejich fixního, tak variabilního počtu). (Aarseth, 1997: 62-63) V raných debatách o elektronické literatuře je Aarsethovým nepopíratelným přínosem, že svou koncepcí kybertextu překonal limitující hranice hypertextu, který býval v souvislosti s elektronickou literaturou téměř výhradně zmiňován (jakkoli zásadní role hypertextu v procesu formování elektronické literatury je nepopíratelná).

<sup>61</sup> Pokud bychom přijali Aarsethovu (1997) myšlenku, že kybertext je širším pojmem zahrnujícím v sobě hypertext, pak by v zásadě představoval to, co v této práci vytýkám jako literární interaktivní narativitu. Já se však nadále přidržím své původní terminologie.

<sup>62</sup> Přívlastek *ergodický* si Aarseth (1997) vypůjčil z fyziky (původně je odvozen z řeckých slov *ergos* a *hodos*), aby jím pojmenoval otevřené, dynamické texty, vyžadující vyšší čtenářovu participaci na odkrývání literárního významu (jako příklady Aarseth zmiňuje Apollinairovy kaligramy).

<sup>63</sup> Tou Aarseth míní například pouhé přejíždění očima po řádcích, resp. obracení stránek prsty.

## 6.2 Elektronické knihy – na půl cesty od tištěné literatury k elektronické

O *elektronických knihách, resp. e-knihách (electronic books, e-books)* lze uvažovat v dimenzích předchůdkyň elektronické literatury. Příchod Internetu v 90. letech 20. století a s ním související digitalizace textu<sup>64</sup>, jež díky tomu bylo možné o poznání snadněji zpřístupnit širšímu okruhu čtenářů, podnítil nové debaty o aktivním publiku. Mimo jiné nastolil téma *elektronických knih, e-knih (electronic books, e-books)*, které se koncem 90. let staly na krátkou dobu velmi populárními, a to nejen pro oblast odborné literatury, ale rovněž v sekci fikce (zvláště v případě kratších forem, jakými byly např. povídky).<sup>65</sup> Za jejich vznikem lze nepochybně spatřovat snahu uplatnit literaturu v prostředí nově se rozvíjejícího komunikačního prostředku – world wide web.

Ve své bakalářské práci *Elektronická kniha – nová dimenze publikování nebo náhražka klasické podoby knihy?* (2002) jsem je tehdy definovala následovně:

„Elektronické knihy jsou soubory s textem odpovídajícím obsahu knihy, které mohou doplňovat obrázky, grafy, tabulky či jiná grafika, popřípadě animace ve formátu, jenž umožňuje jejich čtení na monitoru počítače, laptopu, notebooku, PDA, eventuálně na speciálním, k tomu určeném zařízení.“ (Kohutová, 2002: 20)

Již v té době byla v literatuře patrná terminologická rozkolísanost. Někteří autoři řadili pod pojem e-knihy nejen samotnou textovou složku, ale rovněž hmotné čtecí zařízení (později důsledněji nazývané *eReader*), které fungovalo jako rozhraní zpřístupňující e-knihy. Právě čtecí zařízení jsem pod vlivem terminologické roztržičnosti z definice e-knih

<sup>64</sup> Myšlenky digitalizace textů jsou však již staršího data. V teoretické rovině si s myšlenkou pohrával již Bush (1945) v případě *Memexu*, ale nalézáme ji i v krásné literatuře, např. science fiction románu Artura Charlese Clarka *2001: Vesmírná odysea* (Clark rozvíjí myšlenku přístroje, jenž lze připodobnit k osobnímu počítači, do něhož se stahují veškeré noviny světa – ty lze následně přečíst na monitoru). Praktickým výstupem úvah o digitalizaci knih je projekt *Gutenberg*. S jeho nápadem přišel v roce 1971 Michael Hart. Navrhl převést klasická díla světové literatury, stejně jako klíčové vládní dokumenty a právní texty do elektronické podoby. S příchodem Internetu se myšlenka dále rozvíjela až do dnešní podoby, kdy si je na stránkách <www.gutenberg.net> možno zdarma stáhnout jakékoli z více než 33 tisíc nabízených titulů (včetně děl v českém jazyce), jež jsou k dispozici v několika textových formátech, aby tak vyhovovaly individuálním přáním a zvykům čtenářů.

<sup>65</sup> V české provenienci se mohli čtenáři seznámit s e-knihami na sklonku roku 1999, kdy byl spuštěn server *Neknihy* (www.neknihy.cz) pod patronací *Web nakladatelství a knihkupectví nevázané literatury NonLibri*, následovaného v roce 2000 společností *Computer Press* (ta své e-knihy nabízela prostřednictvím internetového obchodu <www.vltava.cz>) a v roce 2001 serverem *Palmknihy* <www.palmknihy.cz>.

vyloučila.<sup>66</sup> Obsahově pro mě e-knihy představovaly elektronické ekvivalenty knih, obohacené o další možnosti práce s textem.

Literární teorie se k elektronickým knihám stavěla spíše zdrženlivě. Zmínku jim ve své řeči na Festivalu spisovatelů v Mantově věnoval v září 2000 Umberto Eco (2004) [2002], jehož glosa poměrně výstižně ilustruje tehdejší nejčastější nářky nad elektronickou knihou, ale i naději s ní spojovanou.

„Je pravda, že literární předměty jsou nehmotné jen z poloviny, protože se vtělují do prostředníků, kteří jsou obvykle papíroví. Ale kdysi se vtělovaly do hlasu toho, kdo šířil orální tradici, nebo do kamene, a dnes debatujeme o budoucnosti tzv. *e-books*, které by nám měly umožnit, abychom si přečetli jak sbírku anekdot, tak i *Božskou komedii* na obrazovce z tekutých krystalů. Hned vás musím upozornit, že tentokrát nemám v úmyslu zabývat se *vexata quaestio* elektronické knihy. Patřím přirozeně k lidem, kteří si chtějí přečíst román nebo báseň z papírového svazku, u něhož si zapamatují dokonce ohnuté rohy a ohmatané stránky, ale bylo mi řečeno, že existuje digitální generace *hackerů*, kteří třebaže za celý svůj život nepřečetli jedinou knihu, se nyní prostřednictvím elektronické knihy poprvé setkali s *Donem Quijotem* a ocenili ho. Takový přínos pro jejich mysl a ztráta pro jejich zrak. Jestli že budou mít příští generace k elektronickým knihám dobrý vztah (psychologický a fyzický), moc *Dona Quijota* se tím nezmění.“ (Eco, 2004: 7-8)

Původní texty transformované do podoby e-knih doplňovaly hyperlinky, propojující jak jednotlivé části textu (mj. s poznámkovým aparátem a bibliografií), tak odkazující na další, relevantní texty, komentáře a dokumenty vně textu (již zmíněná nová forma intertextuality v prostředí nových médií). Vedle toho e-knihy nabízely mnoho dalších funkcí. Přestože text neumožňoval čtenáři jeho trvalou obsahovou změnu, zahrnoval – obdobně jako jiné programy určené pro práci s textem – volby poznámek k textu, komentářů (obojí bylo možno uložit a připojit k dokumentu), zvýrazňování, resp. vkládání záložek do textu, snadné vyhledávání atd.

Právě díky právě nastíněným možnostem snadné dispozice s textem, včetně rychlého zpřístupnění doplňkových relevantních materiálů k tématu, se staly elektronické

<sup>66</sup> Elektronická čtecí zařízení jsou mimochodem ze své podstaty – propojení knihy a nových médií – zdařilým příkladem konceptu *remediace*.



knihy vhodnou formou pro odborné statě, články, studie, resp. encyklopedie.<sup>67</sup> V této podobě se s elektronickými knihami můžeme setkávat dodnes (vzpomeňme elektronická odborná periodika).

V oblasti fikce se na počátku 21. století zdálo, že elektronickým knihám zvoní hrana. Způsobeno to bylo zajisté i faktem, že text mohli čtenáři číst pouze na obrazovce počítačů, resp. speciálních čtecích zařízení jim určených. Posledně jmenovaná se však u čtenářů vzhledem k nepříliš dobrým technickým kvalitám (zvláště ne zcela zdařilým displejům) příliš neprosazovala. Přestože od konce 90. let 20. století uvedlo na trh speciální čtecí zařízení, která měla svým tvarem a designem napodobovat klasickou knihu, hned několik společností, žádná z nich tehdy nezaznamenala se svým produktem u čtenářů výraznější úspěch.<sup>68</sup>

Situace ve prospěch elektronických knih se začala měnit v letech 2004-2005. V posledním desetiletí čteme stále více textů na obrazovkách elektronických zařízení, ať už notebooků, telefonů, PDA nebo iPodů (mnoho těchto textů přitom bylo pro konkrétní typ nového média přímo napsáno). Stále více děl z oblasti klasické světové literatury, zvláště těch, u nichž uplynula autorská práva, byla pod hlavičkou knihoven a projektů financovaných z veřejných peněz převáděna do elektronické podoby a zpřístupněna v různých formátech na různých webových stránkách. Na trhu se postupně objevilo několik typů speciálních čteních zařízení, založených na elektronickém papíru a elektronickém inkoustu, mj. *Kindle* od společnosti Amazon.com<sup>69</sup> nebo *Nook* od Barnes & Nobles; resp. tabletů jako např. *iPad* od firmy Apple.

Nemalou úlohu v rámci digitalizace knih sehrála společnost *Google*, která v roce 2004 v rámci projektu *Google Books* započala s digitalizací knih (do dnešní doby naskenovala více než 10 milionů výtisků).<sup>70</sup> Jakkoli záslužným počinem by se mohla její

---

<sup>67</sup> Nutno podotknout, že nepopíratelnou výhodou formátu je možnost pravidelné a oproti tištěným publikacím velmi snadné aktualizace obsahu.

<sup>68</sup> Vůbec prvním čtecím zařízením na trhu bylo v roce 1998 *Rocket eBook* americké společnosti *NuvoMedia, Inc.*

<sup>69</sup> To je s nabídkou více než 500 tisíc titulů ke stažení v současné době vůbec nejprodávanějším produktem společnosti Amazon.com.

<sup>70</sup> Nápad na zřízení Evropské digitální knihovny, která by skrze webový portál umožnila jednotný přístup k dílům (kromě knih jsou zde zahrnuty také fotografie, obrazy, filmy nebo mapy) z celé provenience EU (včetně děl, jejichž originály nalezneme v předních evropských muzeích, galeriích a archivech), zaměstnává Evropskou komisi od roku 2005. Prototyp projektu *Europeana* je možno od roku 2008 navštívit na portálu <<http://www.europeana.eu/portal>>. Její plně funkční verze měla být podle původního plánu spuštěna v průběhu roku 2010. Jak na setkání pořádaném německou asociací na ochranu práva duševního vlastnictví

práce zdát z pohledu konečných uživatelů-čtenářů, vzhledem k ignoraci autorských práv byl projekt společnosti *Google* nakonec spíše kontroverzní a vedl k několika soudním žalobám.<sup>71</sup> Jeho vedlejším důsledkem je rozsáhlá diskuze o modernizaci autorskoprávní (zvláště evropské) ochrany, která by lépe reflektovala užívání děl na Internetu.

---

(GRUR) v roce 2010 v Bruselu prohlásil T. Lüder, vedoucí oddělení pro autorské právo patřící pod DG Internal Market and Services, konečný termín v tuto chvíli není jistý.

<sup>71</sup> V případě skupinové žaloby podané několika subjekty zastupující převážně americké spisovatele v čele s *The Authors Guild* došlo v roce 2010 k dlouho očekávanému mimosoudnímu vyrovnání.

## 7. INTERAKTIVNÍ NARATIVITA

Koncept **interaktivní narativity**<sup>72</sup> (*interactive narrative*), někdy též označovaný za *digitální narativitu*<sup>73</sup> (*digital narrative*), je úzce spjat s rozvojem technologických možností nových médií.<sup>74</sup> V literatuře se místy setkáváme i se synonymním, ne zcela přesným, užíváním pojmenování *interaktivní fikce*<sup>75</sup> (*interactive fiction*). Interaktivní narativita představuje symbiózu *narativity* s prvky *interaktivity*, která dává čtenáři do rukou určitý vliv na textový tok, vše zasazené do prostředí nových médií. Text ve formě interaktivní narativity není prezentovaný jako souvislý tok příběhu v duchu Aristotelova začátku-prostředku-konce, nýbrž jako samostatné, vzájemně propojené textové jednotky nejvíce podobné Barthesovým *lexias*, v rámci nichž se čtenář/hráč/uživatel pohybuje na základě svého rozhodování a s ním souvisejících voleb.

Interaktivní narativita je více než pouhým digitálním vyprávěním příběhů (*digital storytelling*) numericky vyjádřeným binárním kódem (0, 1) jakožto mateřským jazykem počítačových technologií. Jde o vzájemné propojení mezi a napříč médii a *textu*, sestávajícího z několika prvků: slov, statických a pohyblivých obrázků, grafiky, zvuků a ještě víc. Je o jejich symbióze, která *komunikuje*. Interaktivní narativita zároveň vyžaduje, aby v ní byly obě složky, tedy prvek narativity i interaktivitu, přítomny současně. Meadows (2002) říká: „interaktivní narativita generuje soubor vícenásobných perspektiv“. (Meadows, 2002: 60) Aby si čtenář, resp. hráč mohl ze čtení/hraní interaktivní narativity odnést pocit příjemného, snad až nevšedního zážitku, je nutné, aby své roli a možnostem aktivní

<sup>72</sup> S ohledem na proplétání tradičních/nových forem a jejich prvků je na místě se ptát: může spojení *interaktivní narativita* znamenat oxymorón? Někteří teoretici tak soudí (Adams, 1999; Eskelinen, 2001); naopak podle stoupenců konceptu je předmětné označení, vzhledem k narativnímu elementu v interaktivním prostředí zpřístupněném nám novými médii, zcela legitimní (Zimmermann, 2004). Přes rozdílné názory jej však odborná, ale i populárně-naučná literatura nazývá jako *terminus technicus*. Koncept interaktivní narativity bývá přiřazován k postmoderní naratologii – jakkoli i zde můžeme přemítat o jejích dostupných definicích. Podle Hermana a Vervaecka (2005) [2001] je první charakteristikou postmoderní naratologie to, že její jasná a zřetelná charakteristika neexistuje. Aarseth (1997) v této souvislosti hovoří o kybernaratologii (*cybernarratology*).

<sup>73</sup> Cf. Douhlasová, 2004; Herman et al. (2008) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*.

<sup>74</sup> Setkat se můžeme rovněž s označením vícečetná narativita (*multi-path narrative*).

<sup>75</sup> Interaktivní fikce je pouze jednou z praktických podob interaktivní narativity, jedná se tedy o užší koncept v porovnání s interaktivní narativitou. *Interaktivní narativita*, resp. *interaktivní fikce* užívá *promiscue* např. Murrayová (1995).

participace v textu rozuměl. Jednoduchá klasifikace interaktivity pro potřeby studia interaktivní narativy může vypadat následovně:

- ❑ hypertextová navigace;
- ❑ navigace v prostoru pomocí;
- ❑ tzv. přídatná (*add-on*) interaktivita (vkládání a editování dat a textu);
- ❑ interaktivní komunikace.

Koncept interaktivní narativy se začal systematictěji<sup>76</sup> objevovat v prostředí videoher v 80. letech 20. století (zvláště ve 3D videohrách). Dochází ke kombinaci základů klasického příběhu a herní struktury. „*Narativní text* je takový text, v němž se původce [*agent, pozn. aut.*] vztahuje k (‘vypráví’) příběhu v jednotlivém médiu, pomocí jazyka, obrazů, zvuků, budov, nebo jejich kombinací.“ (Balová, 2007: 5) Narativní text je hráčům předkládán v podobě počítačové hry, která je skrze svoji interaktivní složku aktivně vtáhne do děje. Její uživatel musí, stejně jako čtenář literárního díla, proniknout do příběhu, dostat se pod povrch. Odtud se interaktivní narativita později posouvá do oblasti elektronické literatury, kde se etablovala jako jeden z jejích žánrů.<sup>77</sup>

Pokud se zaměříme na literární interaktivní narativitu, to důležité, co nová média představila, nazývá Lister (2003) „nové textové zkušenosti: nové druhy žánrů, textové formy, zábava, potěšení a modely mediální konzumace (počítačové hry, hypertexty, speciální filmové efekty)“. (Lister, 2003: 12) Bazální složkou literární interaktivní narativy je část slovní, v různé míře doplněná o složku vizuální, resp. zvukovou. Každý text je mnohačetnými variacemi vytyčeného tématu. Koncept interaktivní narativy předpokládá dvě podmínky:

- ❑ autor/vypravěč počítá s aktivní rolí čtenáře a vytváří text, který zahrnuje možnost mnohočetného a variabilního čtení (bez ohledu na to, o jaký text jde)

<sup>76</sup> S omezenějšími ukázkami interaktivní narativy se setkáme i u tradičních médií, například ve filmu.

<sup>77</sup> Koncept interaktivní narativy – s důrazem na narativní trajektorii, probudil mezi teoretiky (včetně těch literárních) zájem o studium počítačových her, které si v následujících letech obhájilo své místo v rámci nových mediálních studií.

- čtenář je srozuměn se svou rolí v konceptu přítomných, mnohohrstevnatých možností a je si vědom toho, jakými způsoby lze text uchopit a číst (interaktivní role čtenáře netkví jen v odlišných interpretacích textu, jak bylo již mnohokrát diskutováno mezi mediálními akademiky, ale dokonce v textu samotném – čtenáři se již od počátku mohou rozhodnout, ke kterému z textů přistoupí a následně jej podrobí své interpretaci).

Interaktivní narativita je v podstatě velmi realistickým a dokonce širším příkladem toho, co Fiske (1989a) nazývá polysémickými texty. V tomto případě nenesou označení polysémické pouze díky způsobu čtenářovy interpretace (jakkoli tento fakt nová média nijak nemění), ale autor tuto vlastnost textu zvažuje již v procesu tvorby, kdy předem bere v potaz nabídku různých cestiček, po kterých se v módu čtení můžeme vydat.

Čtenář v procesu čtení textu/textů přechází od jedné textové jednotky ke druhé – v terminologii Barthes hovoříme o *lexias* – v tom sledu, v jakém si sám přeje. (Murrayová, 1997) Procházení textem za pomoci hypertextových odkazů umožňuje nesequenční čtení. (Blok, 2002) Nejenže čtenář může texty interpretovat, ale dá se říci, že je mu dán do rukou nástroj k *vystavení* dočasné verze textu tím, jak volí cestu, kterou se po textu vydává (a teprve následně text interpretuje). Interaktivní narativita nakládá s textem, jako by byl stavebnicí. Dává čtenáři do rukou kostky, a je na něm, jaký text si vystaví. On je tím, kdo určuje stavební techniku, tempo. Volí, jestli začne červenou kostičkou, nebo modrou a rozhodne, kdy je dílo v jeho představách dokončené. Každé jednotlivé čtení se tak může stát unikátní variací textu.

Elektronická literatura v 21. století, interaktivní narativitu nevyjímaje, nabízí výrazně více než předchozí elektronické knihy. Pomalu, ale o to jistěji si nachází své čtenáře a vzkvétá v mnoha formách. Jak historie opakovaně potvrdila, zrození nového média s sebou přináší skeptické hlasy těch, kteří mají podezření, že dojde k zániku předchozích mediálních forem. Nejinak tomu bylo v případě elektronické literatury. Tak jako rozhlas nezničil tisk a televize nebyla posledním zvoněním pro rádio, tak elektronická

kniha neaspirovala na nahrazení tradiční knihy.<sup>78</sup> Po váhavých 90. letech 20. století je patrné, že jednotlivé žánry elektronické literatury jen doplní klasické žánrové spektrum ve prospěch čtenářů.

Historicky je zajímavé sledovat vývoj role autora a jeho moci nad textem. Analýze raných forem interaktivní narativity se věnovala Murrayová (1997).

„Ve skutečnosti většina interaktivní narativity vytvářené v dnešní době stále ještě následuje jednoduchou strukturu větvení, která uživateli limituje interaktivní volby na selekci alternativ uvedených ve fixním menu jakéhosi druhu.“ (Murrayová, 1997: 78)

Autor se tak stále ještě snaží přidržel si v rukou moc nad textem. Být tím hlavním, kdo o něm rozhoduje, kdo jej řídí. Jakékoli jednoduché znamení čtenářovy svobody by mělo být oceněno jako *počítání se* čtenářem, který je víc než pasivním konzumentem.

„Je zde inverzní vztah mezi interaktivitou a narativitou. Čím více kontroly uplatňujete jako autor, tím méně svobody dáváte hráči a naopak. Sotva můžete maximalizovat obé.“ (Adams, 2005)<sup>79</sup>

Takové výroky lze částečně aplikovat také na interaktivní vyprávění literárních příběhů. K problematice rovnováhy autor/čtenář se vyjádřil rovněž Landow:

„Hypertext, který vytváří aktivního, dokonce dotěrného čtenáře, přináší tuto konvergenci aktivit [čtení a psaní] o krok blíže k dokončení; ale zároveň, zatímco tak činí, tak porušuje sílu autora, kdy mu část síly odnímá a uděluje ji čtenáři.“ (Landow, 1992: 71)

<sup>78</sup> Příkladem může být v literatuře často zmiňovaný DiBianco (2004), který ve svém článku 'Is novel yet dead? Of course not. But it's sick, isn't it?' hledá odpověď na to, zda hypertextová novela „může/měla by/nahradit tradiční novelu“. Tématem možného zániku knihy se zabývá Sherman (2008), který až poněkud provokativně ve své předpovědi uvádí, že v roce 2019 budou papírové knihy již pouhým oblíbeným artefaktem sběratelů a o rok později se ve slovníku *Webster* pod heslem *kniha* setkáme s definicí elektronické knihy. (Sherman, 2008: 139)

<sup>79</sup> <[http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive\\_Narratives\\_Revisit/body\\_interactive\\_narratives\\_revisit.htm](http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm)>.

Tak jako čtenáři, také autoři potřebovali a potřebují čas, aby si zvykli na nové formy. V případě některých literárních žánrů může správně uchopená interaktivní narativita nabídnout lepší zážitky z textu. Vytváří bližší vztah mezi čtenáři a textem samotným (což by v ideálním případě v konečném důsledku mělo být autorovým přáním). Interaktivní narativita by neměla pro autory představovat strašáka, který ohrožuje jejich postavení. Autor textu je, a vždy nesporně bude, velmi důležitý. Vždyť je to právě autor, který disponuje *materiálem*, s nímž teprve následně může čtenář pracovat. Osoba autor je v tomto kontextu nenahraditelná. Fakt, že může však být doprovázen čtenářovou aktivní rolí, bych zmírněním role autora nenazývala.

Autor a čtenář nestojí na protilehlých březích řeky. Pokud se literární interaktivní narativita týče, neměla by být koncipována v tom smyslu, že když čtenář učiní krok vpřed, musí autor zákonitě udělat krok vzad (tak jak k tomu v případě počítačových her podotýká Adams, 2005). Oba dva chtějí pracovat s textem, uchopit jej. A to je možno i ve vzájemné kooperaci. Autor možná ztrácí/ztratí ono *poslední slovo* k textu (tíha pak přejde na ramena čtenáře), ale bránila bych se označit tento posun za oslabení autorovy pozice. Jako vhodnější označení se mi jeví *transformace*. Silnější pozice čtenáře je zamýšlena ve smyslu metamorfózy do aktivního účastníka v protikladu k pasivnímu konzumentovi textu. Čtenář jako myslící bytost text nekonzumuje, ale *prožívá/zakouší* jej tím, jak nad ním přemýšlí, jak jím vědomě prochází, jak činí volby, jak jej číst.

## 8. POČÍTAČOVÉ HRY JAKO *INTERAKTIVNÍ NARATIVITA*

Originárním médiem, v němž jsou zapuštěny kořeny interaktivní narativy jsou videohry.<sup>80</sup> V této souvislosti bývají zmiňovány příklady ze začátku 80. let 20. století, např. *Zork*<sup>81</sup>. Setkáme se však i s ještě optimističtějšími názory, podle nichž se náznaky interaktivní narativy objevily o dekádu dříve, tedy v 70. letech 20. století s příchodem domácích videoher. Odtud se koncept posunul a dále rozvinul v oblasti počítačových her, u nichž se pro dokreslení historického pozadí předmětného konceptu (teprve následně vstupujícího na pole literatury, kde je patrný větší důraz na textovou rovinu, přestože komponent hry zůstává znatelným) v této kapitole zastavím.

Za posledních čtyřicet let si počítačové hry našly své místo v globální kultuře a staly se také díky technologickému rozmachu oblíbenou součástí lidské zábavy. Jistě se není čemu divit. Hra vždy patřila k základním lidským činnostem, vedle práce a učení se. Zatímco dětská hra je většinou intuitivní, dospělá populace se věnuje hrám s pravidly. Za takové je možno označit i počítačové hry. Pokud byly na počátku chápány jako pouhé konzumní produkty, staly se postupně sociálně-kulturním fenoménem, jež si nejen v rámci diskurzu nových mediálních studií našlo své pevné místo.

Prostředí nových médií, které prostupuje celou kulturou, nevedlo jen k objevování nových uměleckých forem (jako například počítačových her a virtuálních světů), ale také redefinoval stávající formy – fotografii a film. Je impulsem k revoluci ve vizuálním umění jako celku. Zaměříme-li se na tvrzení, že příběhy se vyskytují všude kolem nás, nacházíme je bezesporu v různé míře i v médiu, jakým jsou počítačové hry (mnoho z nich využívá narativních prvků a sdílí s příběhy strukturální rysy<sup>82</sup>). Na rozdíl od literatury, hráč není pozorovatelem *zvenku*, ale svou hrou se stává participantem na ději.

---

<sup>80</sup> Pro bližší informace ke konceptu interaktivní narativy ve videohrách cf. Aarseth, 1997; Laurelová, 2001; Murrayová, 1997; Montfort, 2003.

<sup>81</sup> *Zork*. 1978-1979. T. Anderson, M. Blank, B. Daniels, a D. Lebling. MIT. PDP-10/MDL. Pilotní verze nesla název *Dungeon*. V roce 1980 se autoři rozhodli dílo rozdělit do tří částí, aby tak, s ohledem na původní velikost ve vztahu k objemu dat, lépe odpovídalo možnostem tehdejších domácích počítačů. Díla byla uvedena na trh vždy s roční prodlevou. Dodnes jsou považována za jednu z nejznámějších interaktivních narativ v historii.

<sup>82</sup> Právě pro potřebu narativně založených počítačových her si teoretikové věnující se studiu tohoto média vypůjčili z literární teorie poznatky diegetické teorie. Diegetické světy se v prostředí adventur staly na konci



Oblibu interaktivní zábavy ilustruje fakt, že divácky úspěšné filmy se převádí do počítačových her (např. *Johnny Mnemonic* a *Lawnmower Man II*, *Star Wars*) a vice versa (příkladem budiž *Tomb Raider*). Designéři se snaží dodat svým dílům co největší realismus. Grafika počítačových her směřuje k tzv. hyperrealismu – postavy počítačových her nemají připomínat život, oni ho mají žít.

Příkladem budiž originální verze počítačové hry *The Sims*<sup>83</sup> z roku 2000.<sup>84</sup> (hra se díky). Jedná se o strategickou hru simulující reálný život tak, jak se s ním denně setkáváme ve vlastních životech.<sup>85</sup> Lidé se mohou oprostít od stereotypů své každodennosti paradoxně tím, že se podílejí na stereotypech v životech Simsových. Přijmou *novou roli*, kdy virtuálně řídí rodinu Simsových. Rozhodují a žijí všední dny postaviček. Hráči vytváří jakýsi mikrokosmos založený na schématech, které si přináší z vlastního života, ale zároveň jim je dána možnost fantazijně experimentovat. Vyberou postavičkám pozemek, zakoupí dům, vybavení, najdou práci, živí je, šatí je, starají se o jejich hygienu, ale i zábavu, a dokonce se rozhodnou, kdy je na čase založit rodinu. Hra zajisté částečně poskytuje příležitost přemýšlet o sociálních vztazích a situacích. Oblíbence má po celém světě, kde se budují komunity jejích přívrženců. „...kreativní angažovaností se Simsovými se konzument/hráč stává 'producentem',“ podotýká Dysonová (2008: 206).

Na námitku, že obsah počítačových her zůstává často obdobný (účelem je většinou budovat, bojovat, zachraňovat atd.), reaguje interaktivní narativita právě onou zahrnutou interakcí. Posun od tradiční narativní trajektorie k interaktivní narativitě v prostředí počítačových her lze ilustrovat na následujících schématech:

---

70. a počátkem 80. let 20. století podstatnou herní zkušeností; posunuly vývoj počítačových her od snadného zdolávání cílů a repetitivních akcí (jako tomu bylo v případě známé hry *Tetris*, 1986) k implementaci narativity.

<sup>83</sup> Designér Will Wright, vydalo Maxis v roce 2000.

<sup>84</sup> Hra se díky své obrovské popularitě s hráčskou komunitou napříč kontinenty dočkala v průběhu let dvou vylepšených 3D sérií: *The Sims 2* a *The Sims 3*.

<sup>85</sup> Není bez zajímavosti, že právě *Simsovi* (*The Sims*) se stali historicky nejprodávanější PC počítačovou hrou (před jejím uvedením na trh v roce 2000 držela prvenství hra *Myst*, které se individuálně věnuji v případové studii).

- NARATIVITA IMPLIKUJE JEDNOSMĚRNOU KOMUNIKACI:

AUTOR → PŘÍBĚH → ČTENÁŘ

- INTERAKTIVITA IMPLIKUJE DVOUSMĚRNOU KOMUNIKACI:

DESIGNÉR → POČÍTAČOVÁ HRA ↔ HRÁČ/HRÁČI

Vrátíme-li se v myšlenkách k literární formě interaktivní narativity, lze použít obdobné schéma: designéra nahradíme autorem/autory, na místo počítačové hry postavíme dílo a o tom, jaké označení zvolíme pro čtenáře, lze polemizovat. Tím spíše, pokud si uvědomíme, že v případě interaktivní narativity si vlastně čtenář s textem pohrává. S jistou nadsázkou bychom jej mohli nazvat hráčem.

Aarseth (1997) ve svých úvahách o ergodické literatuře pátrá po odpovědi na otázku, zda mohou být počítačové hry také skvělou literaturou. Já bych tuto otázku pozměnila: vyprávěly tehdejší počítačové hry příběhy? Zamýšlíme-li se nad počítačovými hrami z 80., resp. 90. let 20. století, tedy z období, kdy se v tomto médiu utvářel koncept interaktivní narativity, pak ve většině případů narativní potenciál hry nebýval silným prvkem (příkladem může být tehdy populární hra *Doom*<sup>86</sup>). Tvůrci her hledali definice estetiky v kyberprostoru. Bylo patrné tápání, do jaké míry může hráč ovlivňovat hru, zda je důležitější kvalita příběhu, nebo hráčovo ztotožnění se svou postavou ztotožnit (jako tomu bývá v případě literatury) a snaha ideálně dosáhnout rovnováha obou.

V prostředí videoher se IN nejčastěji vyskytuje v žánru zvaném adventury. m adventury.<sup>87</sup> Dochází v něm k prolnutí klasického *příběhu* (*story*) s herní strukturou. Samotná fabule je přitom pro celý herní proces klíčová, stejně jako vizuální stránka díla.

Mezi první počítačové hry s prvky interaktivní narativity bývá řazena *Myst*. Právě jejímu srovnání se hrou *Doom*, jakožto prototypu střílečí hry (*first-person shooter*)<sup>88</sup>, se

<sup>86</sup> id Software, 1993.

<sup>87</sup> Termín pochází z poloviny 70. let 20. století a zastřešuje žánr, v němž je hráč hlavním hrdinou příběhu, zasazeného téměř výhradně do dobrodružného kontextu. Hráč je při řešení dané záhady často nucen podstupovat nejrůznější rizika. Téměř vždy jde o hru pro jednoho hráče. Za první videohru tohoto žánru se označuje *Adventure, Colossal Cave* (1975-1976. W. Crowther & D. Woods. PDP-1/FORTRAN).

věnoval Manovich (2001). Z historického hlediska mají obě nezastupitelné místo a jejich obrovské fankluby se dočkaly několika vylepšených verzí<sup>89</sup>.

Přestože byly obě hry uvedeny na trh ve stejném roce, tedy v roce 1993, lze konstatovat, že představují naprosto protichůdné herní strategie. Jeden příklad za všechny – zatímco *Doom* je o akčnosti a rychlosti, *Myst* je pomalá, přemýšlivá hra. Není překvapivé, že jejich spojujícím elementem je 3D navigace. Obě také disponují prostorem, který hraje nezastupitelnou, ne-li klíčovou roli. Lze říci, že jsou o *překonávání* prostoru – ať už jedním či druhým způsobem. V těchto hrách také nalézáme postavy, na které je možno aplikovat Proppovy univerzální funkce, o nichž již byla řeč.

„V protikladu k moderní literatuře, divadlu a filmu, jež jsou postaveny na psychologickém tření mezi postavami a pohybem v prostoru; tyto počítačové hry nás navrací k antickým formám narativity, v níž zápleтка je poháněna kupředu pohybem hlavního hrdiny v prostoru, cestujícího po vzdálených zemích, aby zachránil princeznu, aby našel poklad, aby porazil draka atd.” (Manovich, 2001: 245-246)

Prostředí postupně získává mnohem větší význam. Není již jen kulisou. Je aktivním prvkem. Interaktivní narativita přenesla počítačové hry do nové etapy (dokonce aktivně rozšířila řady hráčů o mnoho nových přívrženců). Dovolila interaktivní změny v herním prostředí – ať již jde o ty, na něž má hráč přímý či nepřímý vliv, nebo o naprosto nečekané události. Příkladem budiž budovatelská hra ze *Sim* série – *SimCity*<sup>TM</sup> 4. Hráč získá plochu přímořského státu a je na něm, jaké město zde vybuduje. Sebedokonalejší plánování výstavby může být narušeno živelnými pohromami, jakými jsou například tornádo či požár. Tyto mohou naprosto otrást okamžitou herní pozici.

Stojí za zmínku, že zatímco zprvu se teoretici dívali na počítačové hry z obecného hlediska a kladli je do spojitosti s narativitou (například Crawford a jeho dnes již kultovní

---

<sup>88</sup> Tato dnes již kultovní hra byla ve své době s ohledem na svůj obsah považována za poněkud kontroverzní. Naopak pochvalných reakcí se dočkala díky své nadprůměrně vydařené grafické stránce, novátorsky experimentující s 3D prostředím.

<sup>89</sup> V případě hry *Doom* (z dílny id Software) došlo k zajímavému úkazu, kdy nejen že mnoho hackerů vytvářelo nové a obtížnější úrovně hry, které si bylo možno stáhnout na Internetu, ale id Software tuto strategii dokonce podporovala.

kniha *The Art of Computer Game Design*, 1984; popřípadě články Aarsetha), později se pozornost obrátila k teorii hry jako takové (např. Eskelinen), s častým přihlédnutím k herní klasifikaci Rogera Cailloise (1961). Tomuto pohledu se však blíže věnovat nebudu.

Zájem teoretiků o počítačové hry probudily zvláště adventury, které se nejvíce blíží literárnímu uchopení. Nalézáme u nich děj rozložený do začátku, středu a konce. Snadněji identifikujeme jednotlivé postavy (časté odkazy na literaturu – a v této souvislosti označování adventury jako sofistikovaného herního typu – souvisely bezesporu se snahou pojímat počítačové hry nejen jako zábavní průmysl, ale také jako umělecký žánr). Zvláště v počátcích konceptu interaktivní narativity bývala tato forma tou nejzajímavější.

S těmito slovy by možná polemizoval Aarseth (1997). Ten se zamýšlel nad interaktivními možnostmi adventur a shledal je limitující. Podle něj musí v konečném důsledku stejně (přes všemožné volby v rozhodování, které má hráč k dispozici) sledovat linii příběhu, aby se dobraly konce (na rozdíl od her, které děj vlastně postrádají). Zde si troufám Aarsethovým slovům oponovat. Interaktivní narativita má být propojením narativity (příběhu) a interaktivity. Pokud tedy například střílečí hry disponují větší mírou interaktivity, ale jsou značně ochuzeny z pohledu vlastního příběhu, pak v mých očích jako příklad interaktivní narativity stále vítězí adventury. Je to příběh, který hru zasazuje do kulís, vytyčuje cíle a vytváří celkový rámec pro hráčovy zážitky. Interaktivita slouží jako konstrukce pro uchopení her – ovlivňuje to, do jaké míry je hráči ponechána volnost projevit se. Lze zkoumat z mnoha hledisek, v souvislosti s příběhem hlavně v rovině jeho důležitosti a organizace.

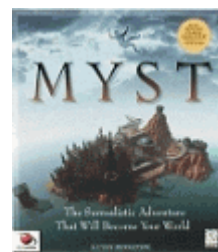
## 8.1 Metodologie

Nežli přistoupím k rozboru interaktivní narativity na příkladech dvou počítačových her – *Myst* a *Banja* – zastavila bych se u popisu metodologie. Základní otázka, která mě zajímá, zní: co činí právě tyto dvě hry příkladem interaktivní narativity? Volba nebyla náhodná. Zatímco *Myst* je pokládán za prapředka interaktivní narativity a bývá často pouze heslovitě zmiňován v pojednáních o ní (aniž by se dočkal hlubšího rozboru); pak hra *Banja* představovala ve své době jednu z nejlepších ukázek interaktivní narativity volně dostupné na webu.

Přijmeme-li tvrzení, že interaktivní narativita je nevšedním propojením interaktivity a narativity, pak je interaktivitu možno považovat za axiom počítačových her. Přesto se u ní v rozboru hry *Banja* zastavím, neboť tamější podoba interaktivity dosáhla velmi vysoké úrovně. Debaty o tom, zda lze či nikoli v případě počítačových her hovořit o čisté formě narativity, nebo jen o částečně narativním ději byly nastíněny výše. V samotném rozboru se jimi dále nebudu zabývat a spíše se pokusím ukázat podobu, v jaké se narativita v ději projevuje/může projevit.

## 8.2 Případová studie: *Myst*

<http://www.myst.com>.<sup>90</sup>



- „*The Ages of Myst* jsou světy dobrodružství a hrůzy; záhad a krás; intrik a zrad.“  
(z počítačové hry *Myst: The Book of Atrus*)

*Myst* je jednou ze série počítačové herní kolekce *The Ages of Myst*, pocházející z dílen francouzského studia Cyan Wordsl, Inc. Tak jako je tomu u řady populárních počítačových her, dočkala se rovněž tato legendární adventura několika novějších verzí. Pravděpodobně konečnou je *Myst V*, kdy toto poslední pokračování nese název *End of Ages*. Samotné jméno *Myst* svádí ke dvěma anglickým výrazům, a to *mist* (mlha) a *mystery* (záhada/tajemnost).<sup>91</sup> Autoři přiznávají inspiraci v knize Julese Verna *Tajuplný ostrov*.

V této případové studii se zaměřím výhradně na původní verzi *Myst*, významnou z hlediska počátků interaktivní narativy.

### ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA:

- ❑ datum uvedení hry na trh: 24. září 1993
- ❑ typ: grafická adventura (hovoří se však o tom, že *Myst* je průkopníkem nového typu adventur, tzv. *adventura-puzzle*; o jeho následovnicích se pak mluví jako o *Myst klónech*)
- ❑ design a režie: bratři Robyn a Rand Millerovi

<sup>90</sup> Studio Cyan už tuto oficiální stránku neaktualizuje.

<sup>91</sup> Snaha tvůrců o vytvoření mlhou zahalené obrazy mystické krajiny je pro tuto hru a její atmosféru pověstné. Značný podíl na tom mají pečlivě zvolené odstíny barev a efekty stínů. (Wolf, 2005)

- ❑ distribuce: k dispozici na CD-ROM disku (pozdější verze jen na DVD – v té době dosti neobvyklé, neboť DVD mechaniky ještě nebyly běžnou součástí počítačového vybavení)

### POPIS HRY:

Hra je koncipovaná jako cestování hráče (označovaného jako *Stranger/Cizinec*) po tajích interaktivního ostrova plného tajemství a fantazie. K jeho návštěvě zve hráče otevřená kniha s titulem *Myst*. Zatímco hráč prochází krajinou země, naráží na další otevřené knihy, v nichž se dozvídá, kam má směřovat – tam se mu odkrývá vlastní příběh. Není jistě bez zajímavosti, že se na počátku hráč setkává se všemi hlavními postavami hry. Potkává Atruse, jeho ženu Catherine a dva syny SIRRUSE a ACHENARA – všechny náležející k lidské rase D'ni, hovořící vlastním jazykem a používající specifické číslice.

Atrus uvrhl své syny do vězení. Jsou to právě oni, jež potřebují pomoc, aby mohli být osvobozeni. Hráč však může dostat na svobodu pouze jednoho z nich. Tak jak hráč-cestovatel prochází ostrovem, nachází knihy (celkem jsou čtyři), z nichž po otevření získává instrukce pro další děj. V nich se pravidelně objeví stejný obrázek přenosové brány, odkud se Stranger může přesunout v ději tak, že se přemístí do v daný okamžik vhodné epochy – *Ages* (každá z nich je vlastně soběstačným minisvětlem ve světě *Mystu*). Prostřednictvím červené a modré knihy mohou SIRRUS a ACHENAR se Strangerem rozmlouvat. Nutno podotknout, že hlavně zpočátku se jedná o komunikaci dosti zmatenou a nejasnou, což je zapříčiněno tím, že v knihách chybí několik stran. Hra je tedy něčím, co lze přirovnat ke skládance, jejímž prostřednictvím se postupně dobíráme celého obrazu. Cestováním v prostoru a čase se dostáváme k indiciím (uloženým na stránkách knih, jež objevíme), kterými doplňujeme obraz a smysl červené a modré knihy. Ty nám napomohou osvobodit SIRRUSE či ACHENARA, jež se navzájem obviňují ze lži. Hráč se nakonec může rozhodnout neosvobodit ani jednoho. Závěrem má Stranger ještě donést Atrusovi poslední stránku.

## NAVIGACE

*Myst* se vyznačuje poměrně jednoduchou, uvolněnou navigací. Ostatně jako celý rytmus této hry. Žádný spěch, hráč se prochází ostrovem a doplňuje *informační* puzzle. V případě *Myst* se nesetkáváme s akční hrou, ale jde o jakýsi vztah – hráč versus puzzle. Právě tento rys skládky odlišil *Myst* od klasických adventur tehdejší doby.<sup>92</sup> 3D prostorová navigace a porozumění diegetického světa jsou pro úspěch hry klíčové. Umožňují cestování krajinou, její mapování, poznávání. K úspěšnému zdolání a završení hry musí hráč projít většinou tamějšího území a „věky“. Porozumět uspořádání krajiny, její logice a tajemstvím. Hráči je celá krajina představena z nadhledu. Poté krajinou prochází interakcí s jednotlivými statickými obrázky – klikáním na ně.

## KOSMOGONIE

Hráč není tísněn časem, může si bez omezení bloumat prostorem, rozhlížet se, prozkoumávat, vracet se zpět na místa, která měl rád. Země působí klidným, pokojným dojmem. Krajina *Myst* je určena k obdivu. Celá hra vyznívá spíše jako malé umělecké dílo, než klasická počítačová hra. Hráči není dovoleno hru modifikovat. *Myst* neobsahuje klasické herní úrovně obtížnosti, kdy každá další úroveň je verzí té předešlé. Je propojením čtyř, na sobě více méně nezávislých světů – věků (liši se i vlastní grafikou): *Selenitic*, *Stonship*, *Mechanical*, and *Channelwood*. Ty jsou jak svou strukturou, tak vzhledem navzájem odlišné. Hráč objevuje tzv. propojovací knihy, jejichž text jej dále přivádí do různých časových epoch *Mystu*. Odtud si s sebou zpátky přináší informace, které skládá v návod na vysvobození.

## INTERAKTIVITA

Tu lze uchopit z několika úhlů. Co se rychlosti hry týče, byl již zmíněn její pomalý rytmus (přestože rychlost hry často ovlivňuje kvalitu interaktivity, v tomto smyslu nemá negativní dopad, ba naopak). Co se zápletky příběhu samotného týče, je ve vztahu k hráči neinteraktivní – hráč jej nemůže změnit, pouze ovlivňuje řazení informací, vedoucích k cíli. Právě tyto postupně se vyjevující informace v podobě otevřených knih vytvářejí onu

---

<sup>92</sup> Technika textových/informačních střípků, z nichž si recipient skládá celý příběh, byla již předtím užita ve filmu. Příkladem budiž *Chinatown* z roku 1974 (režie Roman Polanski), nebo z novějších *Memento* (2000, režie Christopher Nolan).



interaktivitu. Uvážíme-li, že interaktivita souvisí s volbami dostupnými uživateli, je právě hráčovo procházení hrou, o němž on sám rozhoduje a tak se dostává k jednotlivým informacím, interaktivní.

### **PROSTOROVÁ NARATIVITA**

Příběh *Mystu* jako by se opíral o dávné literární epické skvosty popisující dlouhé hrdinské cesty. Hráč je po mnoho času v prostoru jen sám se sebou. Celá koncepce hry je pomalá, snad až melancholická, nikam nespěchající. Hráč je návštěvníkem/cestovatelem, jenž do této romantické krajiny zavítal. Skrytou narativitu příběhu odkrývá postupně tak, jak pomalu prochází tímto surrealistickým světem. Poznávání diegetického světa (zahrnujícího i mapy, knihy nebo deníkové záznamy napomáhající hráči z útržků sestavit a pochopit historii ostrova) je pro jeho herní úspěch významné. Hráč je vysazen na nějakém místě v prostoru a vydává se na svou strastiplnou cestu. Přestože mu nehrozí žádné zabití či přímé nebezpečí, hru může v konečném důsledku prohrát.

Narativita je v případě *Mystu* velmi těsně spjata s pohybem po prostoru a cestováním časem. Příběh není hnán dopředu dramatickou zápletkou, ale vlastním časoprostorovým vývojem. Lze také říci, řetězením indicií. Nebo ještě jinak řečeno, od narativity posouvané psychologickým vývojem děje se v tomto případě dostáváme k narativitě postavené na fyzickém, s ohledem na pomalý herní rytmus *Mystu* snad raději řekněme, „potulování se“ v prostoru a čase. Přestože se děj postupně, poznenáhlu odkrývá, hlavní důraz je po celou dobu kladen spíše na hráčovo proplouvání krajinou, která se před ním otevírá. Onu dějovou zápletku příběhu postaveného na intrikách a nespravedlnosti může posunout o krok vpřed třeba interaktivní kámen nebo svitek papíru. A dokonce i zvuk. S interaktivními objekty může hráč pohybovat po prostoru.

*Myst* je o tajemství, o záhadě, tajemnu. Snad lze i říci, že je více o poetické atmosféře, nežli o pravé hrdinské epice. Právě pro svou rozvlácnost a nedostatek akčnosti se dočkal také kritiky. Přidala bych ještě jednu kritickou poznámku. Přestože se na několika místech dočkáme onoho filmového zachycení ostrova, hra stojí většinou na statických obrázcích, kterých je ve svém součtu zhruba 2.500. Ty hráč klikáním aktivuje. Možná právě v tom tkvěl onen obrovský zájem fanoušků – *Myst* se ve své době lišil od ostatních počítačových her. Nestavěl na jednoduché narativitě dostat se z bodu *A* do bodu *X* v co

nejkratším čase a pozabíjet při tom všechny nepřátele (na rozdíl například od v předešlých částech zmíněného *Doomu*). V době akčních počítačových her byl doslova ostrůvkem klidného plynutí času, s propracovaným labyrintem příběhů.

### **MYST JAKO POČÍTAČOVÁ APLIKACE**

*Myst* je krásným příkladem toho, jak vypadalo HCI (*human-computer interface*) v devadesátých letech 20. století. Užijeme-li Manovichovu terminologii, *Myst* může být označen za prototyp toho, co Manovich (2001) nazývá *kulturním rozhraním*. To mělo, po nástupu Internetu a transformaci veškerých kulturních dat do digitálního kódu, nahradit stávající HCI.

Spustíme-li *Myst*, můžeme na chvíli zapochybovat, zda jde o film, či počítačovou hru. Nejprve se rozběhnou titulky podbarvené hudbou. Následně se objeví otevřená kniha, vybízející nás, abychom na ni poklikali. V tuto chvíli se *Myst* proměňuje v klasickou počítačovou aplikaci. Ta očekává, že si ji my, jakožto uživatelé, upravíme k obrazu svému. V horním menu si můžeme zvolit a upravit zvuk, kvalitu grafiky a ještě mnoho dalšího. Tak, jako je tomu běžné u klasických počítačových aplikací. Po nastavení těchto výchozích hodnot se konečně dočkáme pozvání do hry v podobě otevřené knihy s interaktivním obrázkem. Klikneme-li na něj, jsme přeneseni do krajiny *Mystu*. Shrneme-li výše uvedené, kniha hráči vyjeví ostrov plný knih, jež se nakonec ukáží býti vodítky k celému příběhu (ve spojitosti s Atrusovými syny).

Strangerovi je dovoleno prozkoumávat krajinu a vychutnávat si při pohledu na ostrov grafiku působící jakoby jej snímala filmová kamera (opět reminiscence filmu; dalším přiblížením se filmu je pohrávání si se zpomalením či zrychlením děje za účelem vytvoření napětí, sekvencemi digitálního videa). Naopak otevřené knihy, které se v průběhu hry objevují, a v nichž si hráč čte progresivní pokyny, nás spíše myšlenkově přenášejí k možná trochu experimentální, ale přesto literární interaktivní narativitě (reminiscence knihy v digitálním věku). I toto může být důkazem, že *Myst* ve své době nebyl jen počítačovou hrou a už v žádném případě „klasickou“. Překročil její hranice a dal se směrem k interaktivní narativitě.

Pokud jsme za prvek spojující nová média označili jejich *jazyk*, pak *Myst* lze v tomto smyslu označit za významný prototyp nového média. Jak jsem výše naznačila,

*Myst* je hybridem knihy, filmu, počítačové hry. Tedy shrneme-li to, všech základních forem, u nichž se může/musí projevit jistá míra interaktivity. Zároveň se v nich nějakým způsobem objevují i narativní metody/konvence. *Myst* lze proto označit poměrně novým termínem objevujícím se v literatuře, a to *interaktivní fikce* (interactive fiction, zkracování IF). Právě ta generuje představu textu, s nímž čtenář *komunikuje*, nebo lze říci ovládá, prostřednictvím příkazů. A jsme zpět u výroku, že *Myst* můžeme s klidným srdcem nazvat jednou z prvních forem interaktivní narativity. V jistých okamžicích však u něj musíme připustit dočasnou neinteraktivitu (například řetězení statických obrázků, které jsou však samy ve vztahu k Strangerovi interaktivními).

### 8.3 Případová studie: *Banja*

<http://www.banja.com>.



*Banja* její autoři nazvali „ostrůvkem uprostřed webu“. Jedná se o hru, která je dostupná výhradně na Internetu – i v tom tkví její jedinečnost. Na *Banje* pracoval kreativní tým přibližně dvaceti lidí ze společnosti Team cHmAn<sup>93</sup>. Není jistě náhodou, že většina z nich pochází ze severu Francie, poblíž hranic s Belgií – země spojené s komiksem a techno hudbou. Právě ovlivnění sousední kulturou autoři hry připouštějí. Hudba zde hraje, jak bude ještě zmíněno, velmi významnou úlohu.

V této případové studii se pokusím ukázat, co činí z *Banji* příklad interaktivní narativity *par excellence*, a porovnat ji se hrou *Myst*. Na úvod ještě dodám, že *Banja* byla v roce 2001, jako první počítačová hra v historii, oceněna každoročně udělovaným vyznamenáním za digitální umění *The Prix Ars Electronica*<sup>94</sup> (v kategorii *Net Vision/Net Excellence*), a to cenou nejvyšší, *The Golden Nica Award*. O několik měsíců později tvůrci obdrželi také cenu *Europrix 2001* za nejlepší interaktivní fikci a storytelling.

V reakci na získaná ocenění se Sebastien Jacob, jeden ze členů *podílejícího se na vývoji Banji*, vyjádřil: „Všechno, co děláme, je tak nové; lidé si to ani neuvědomují. Je to možná podobné jako když byla vynalezena elektrická kytara. Kdyby tehdy vyhrál cenu Jimi Hendrix, lidé by říkali: ‘Ach NE!’“<sup>95</sup> *Jacob dobře odhadl velmi kontroverzní a rozpolcené reakce zvláště americké veřejnosti, která se tázala, jak a zda mohou být počítačové hry označovány za umění. V případě Banji je však tato otázka zcela zbytečná, stejně jako poslední roky prokázaly, že se počítačové hry dostávají do centra uměleckého zájmu. Pokud*

<sup>93</sup> Umělecký tým se v roce 2005 rozpadl, ale hra je dosud stále přístupná na Internetu – pouze s omezením registrace nových hráčů. Jak dlouho zůstane hra aktivní, to je otázka. Oficiální webové stránky dostupné na <<http://www.chman.com>>.

<sup>94</sup> Oficiální webové stránky dostupné na <<http://www.aec.at/en/prix/index.asp>>.

<sup>95</sup> Citace převzata z článku ‘Gamers score at Arts Festival’ (7. 9. 2001) dostupného na <<http://wired.com/news/culture/0,1284,46598,00.html>>.

*v některých případech dochází k upřednostňování vizuální stránky na úkor obsahové a technické, pak u Banji došlo k harmonickému skloubení všech kompozičních složek.*

#### **ZÁKLADNÍ CHARAKTERISTIKA:**

- ❑ datum uvedení hry na trh: říjen 1999
- ❑ typ: (exkluzivně) on-line adventura v 3D Flashi
- ❑ původní myšlenka konceptu a příběhu: Sebastien Kochman, Gauthier Malou (ten má na starosti i hudbu)
- ❑ design: Tony Derbomez
- ❑ koncept a scénář interaktivní podoby: Olivier Janin
- ❑ režie: Sebastien Kochman, Stephan Logier
- ❑ distribuce: volně dostupná na <<http://www.banja.com>> (obdobně i software)

#### **POPIS HRY:**

I v této hře se dostaneme na nádherný ostrov tvaru spirály, v tomto případě nazvaný Itland. Území kdysi obývali příslušníci kmene Fums Fums. Většina z nich zahynula při hrozných katastrofě, která téměř celý ostrov zničila. Přežila jen hrstka osob. Jednou se kolem břehů plavila loď. Z nenadání záhadně ztroskotala. Celá její posádka se jako zázrakem zachránila a usadila se na ostrově. Tím začala druhá etapa života na Itlandu. Od té doby sem přicházejí i další obyvatelé hledající únik z přetechnizované civilizace do říše fantazie.

Ústředním hrdinou je postavička Banja – bývalá „star“ reggae skupiny „Banja & Mighty Toasters“. Právě on je jedním z posledních, kteří na ostrov přijíždí. Může ho tedy kousek po kousku objevovat. Banja si jednoduše umí užívat života. To projevuje i svou nevšední vizáží – dredy a slunečními brýlemi, jež nikdy neodkládá. Je trochu líný. Rád vysedává na sluníčku a jen tak se oddává poslechu muziky. Láskyplně se zahledí do rebelky Zelig a jeho touhou je sžít se s ostatními Itlandčany. Právě jeho lenost mu komplikuje život. Na pomoc mu často přispěchá včelka Pýu, která hráče upozorňuje na problémy, nebezpečí, nebo poradí s vývojem hry. Obyvatelé ostrova jsou barevnost sama.

Výstřední, jedineční, originální, optimističtí. Hra stojí na objevování a záhadách. Největší poklad jsou však na ostrově lidské emoce.

*Banja* není o zabíjení, ani o soutěži (přestože v jistých disciplínách spolu mohou figurky jednotlivých hráčů měřit síly). Cílem je život v harmonii se vším a s každým na tomto poklidném ostrůvku fantazie uprostřed webu. Přátelské vztahy – o to tu běží. Hráč je tím, kdo má napomáhat udržovat území v jeho mírumilovnosti. Nic víc, nic míň. Pokud dětské figurce upadne fotbalový míč a hráč mu jej vrátí, pochopil správně svou herní úlohu. Itland navíc disponuje nádhernou faunou a flórou, o níž je třeba se starat.

Hra je založena na komunitě – bez přispění ostatních hráčů se nedá hrát. Lidé jsou pobízeni ke vzájemné kooperaci. Přestože každý vystupuje sám za sebe, v určitých případech se musí semknout, aby společně vyřešili klíčový problém. Někdy je třeba ke zdolání objevivší se překážky minimální počet hráčů, aby hra mohla pokračovat. Přerušil se do doby, než je dané množství hráčů online. V jedné z herních epizod se například konala party. Jedna z postav měla za úkol vybírat poplatky na drinky v itlandské měně. Vývoj hry se zastavil do doby, než všichni online hráči přispěli finančními prostředky.

## NAVIGACE

Navigace je snadná a srozumitelná. Vzhledem k tomu, že hra probíhá on-line, je vše, co k ní potřebujeme, dostupné na Internetu. Zde si uživatelé mohou stahovat nové postavičky do děje, měnit hudbu atd. Aktualizace, které souvisejí s epizodami, jsou hráčům zasílány přímo do jejich emailové schránky. Lidé ji uvádí v okamžiku registrace. Navigace se odehrává v reálném čase.

## KOSMOGONIE

Itland představuje variaci ráje – snová příroda, jemně zpívající ptáčky, slunce, moře. Právě to je jedním z nejcharakterističtějších rysů hry. Žádná akčnost, ale harmonie obyvatel s přírodou, klid až idyličnost. O tom všem je Itland. Atmosféra lásky, něhy a porozumění. Krajina plná dosud neprozkoumaných zákoutí a historií zahalených tajemství. Uživatel má územím procházet a pozorovat, aby jej mohl odhalit. *Banja* nemá žádné úrovně. Hráči tvoří komunitu, která v klíčových případech společně rozhoduje o dalším vývoji. Počet hráčů je pohyblivý, celkem jich je registrováno několik set tisíc – z nich dokonce něco málo

přes polovinu tvoří ženská populace. Nejpočetnější skupina pochází z Francie, zbytek je rozmístěn po celém světě (nejvíce po americkém světadílu, Evropě a Asii; viz mapa v příloze). Hráč se posouvá dynamickým prostorem a personifikuje jej v kooperaci s ostatními. Herní evoluce stojí a padá s komunitou, jejími volbami, získáváním znalostí a zkušeností se životem na Itlandu (se soužitím s ostatními postavami ostrova).

## INTERAKTIVITA

*Banja* je pravděpodobně nejinteraktivnějším příkladem interaktivní narativity, jež je volně dostupná na webu. Lze ji nazvat interaktivním serverem, kde se hráči za pomoci navigace přemísťují v prostoru. Interaktivita se projevuje v několika dimenzích. Jednou z nich je možnost ovlivňovat prostředí. Jsou to hráči, kteří jej konfiguruji, potažmo přetvářejí. Jak již bylo zmíněno, vytvářejí společenství, což je v této hře velmi podstatných elementem i z hlediska interaktivity. Mohou spolu navzájem komunikovat. Interakce mezi nimi se přímo v herním módu odehrává na několika úrovních. Další interaktivní prvek tvoří doplňkové hry, chaty, diskusní fóra atd.

V případě vlastní hry můžeme hovořit o dvojím typu interaktivity, a to hráč versus technologie a hráči navzájem. Něco podobného se objevuje i v jiných on-line hrách, ale v nich si většinou uživatel na počátku zvolí, pro kterou možnost se v daný okamžik rozhodne. V případě sofistikované *Banji* je možno obě dvě varianty vzájemně prolínat v tom samém čase. Právě interakce hráčů posouvá hru dopředu a *Banja* je tak v neustálém vývojovém procesu přímo závislém na interaktivitě postav jako skupiny.

## PROSTOROVÁ NARATIVITA

Tak jako jsme v případě hry *Myst* hovořili o prostorové narativitě, nacházíme ji také u hry *Banja*. Ta je opravdovým labyrintem propojených narativů. Její jedinečnost tkví v tom, že se jedná o první on-line hru, která není v jiné verzi (CD-ROM nebo DVD disku) dostupná. S ohledem na teoretické rozlišování mezi sérií a seriálem, je tak trochu otázkou, kam lze *Banju* zařadit. Na první pohled bych se přikláněla k interaktivní kreslené filmové sérii. Setkáváme se s *metapříběhem*, vedle něhož se odehrávají uzavřené kapitoly, jež do poklidného běhu ostrůvku přinášejí „problém“. Epizodní příběhy se většinou obměňují

v přibližně měsíčních intervalech. Ve vztahu k hlavnímu příběhu tvoří doplňky. Musí působit samostatným dojmem, aniž by narušovaly kontinuitu hlavní dějové linie. Mají být hráčům dostatečně srozumitelné, aby je mohli v omezeném časovém období vyřešit. Zároveň zdolání epizodních příběhů má vliv na metapříběh – posouvá jej dopředu, rozvíjí jej. Úspěch v epizodách lze nazvat vývojovými stádii z pohledu metapříběhu. Odrazí se v hlavní dějové linii. Nadto si epizoda žije svým vlastním životem nezávisle na hlavním příběhu. Epizody do hry *Banja* vnášejí nová místa (nebo přesněji poodkrývají dosud neprozkoumané části ostrova), herní moduly, hudební sekvence, v některých případech postavičky (není pravidlem) a další různá překvapení.

*Banja* využívá jazyka kinematografie – pohledy jakoby natočené kamerou, transfokace, retrospektivní záběry, důrazy kladené na akce a detaily. Tak jako je tomu u filmu, významnou pozici tvoří hudební podbarvení. Hudba se snoubí s příběhem a tvoří jeho velmi podstatnou část. Postavičky si ji pouští z jukeboxů, hrají na hudební nástroje, navzájem si notují, jamují – vše od hip hopu po reggae.

Z hlediska narativity je významný reálný čas, který byl v období spuštění hry unikátním rysem. Z perspektivy příběhu je důležitá hráčská komunita. Je tou, podle níž se příběh právě v reálném čase posouvá kupředu. Děj je zasazen do excelentní grafiky 3D komiksu, jež jeho sílu jen podtrhuje. Grafika a animace tvoří skořápku. V ní dochází k sociálním interakcím postav. V případě počítačových her je to právě vizuální stránka díla, na níž spočine oko potenciálního hráče jako první. Na rozdíl od zastřené podoby hry *Myst*, kdy ji temné stíny a nepříliš ostrý kontrast (mlha a hořící svícný) dodávaly na tajemnosti, *Banja* je o prázdninové pohodě a optimismu, plná sytých barev. Ostřejší hrany v *Mystu* vystřídaly zaoblené tvary v *Banje*.

Dialogy postav jsou významnou součástí. Je velmi důležité udržovat přátelské vztahy mezi Itland'any a vyvarovat se možným sporům. Původní obyvatelé Fums Fums ovládají jazyk, jemuž nově příchozí nerozumějí. Mluví tak, že jsou schopni se dorozumět s faunou a flórou ostrova. Zároveň rozumí i jazyku, kterým hovoří zbytek Itland'anů. V některých případech se objevují bubliny s myšlenkami jednotlivých obyvatel. Několik postav se vyjadřuje beze slov, jen svými gesty. To vše dohromady utvořilo koncem 90. let 20. století z *Banji* herní fenomén, který přilákal hráče z celého světa a podnítil vznik



několika jazykových mutací – kromě anglické a francouzské také španělskou, portugalskou, japonskou atd.

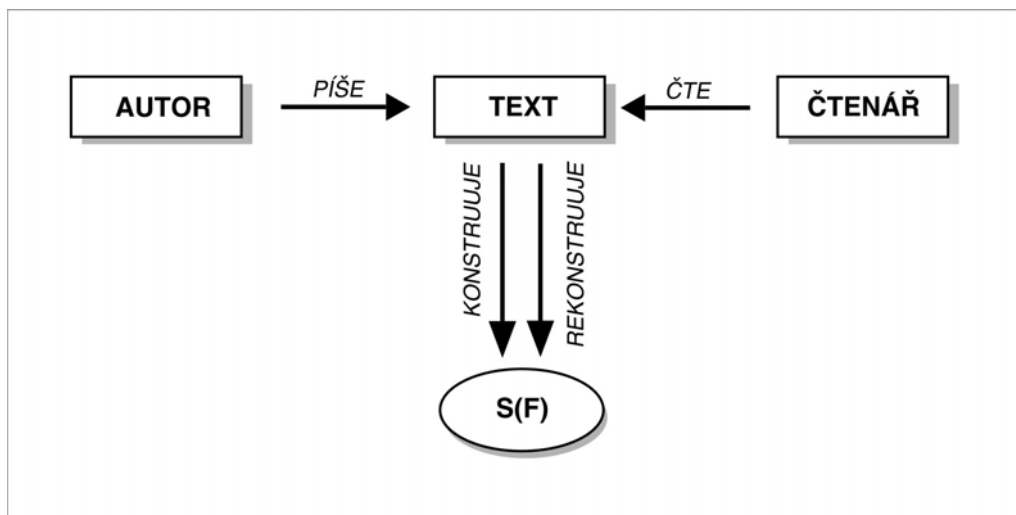
## 9. TEXT JAKO INTERAKTIVNÍ HRA

- „Nikdo si nebyl vědom, že kniha a labyrint byly jedno a to samé.“  
Jorge Luis Borges (1941)
- „Co se stane v uměleckém díle, *je* uměleckým dílem.“  
Michael Joyce (1995: 200)

S interaktivní narativitou se setkáváme také v prostředí literatury. Pokud jsme hovořili o proměně uživatele/hráče v případě počítačových her, resp. čtenáře v případě literatury, pak to není jen jeho pozice a role autora, které se změnily, ale vývojem zajisté prochází také čtenářovy nároky a očekávání (právě ta jsou totiž u většiny čtenářů stále ještě spojena se zážitky vycházejícími z předešlých zkušeností s tištěnou literaturou). Na Internetu dnes již nalezneme nejrozmanitější literární díla různé kvality – ne vždy se přirozeně jedná o to, co bychom označili za interaktivní narativitu.

Než se budu věnovat samotnému pojednání o literární interaktivní narativitě, ráda bych se zmínila o knize Lubomíra Doležela *Heterocosmica* (2003) [1998]. Doležel v ní odlišuje *příběhy* jako podskupinu *fikce* a uceleně představuje teoretický koncept sémantiky *fikčních světů* (*fictional worlds*) – jedné podmnožiny *teorie možných světů* (*theory of possible worlds*). Tento jeho koncept pokládám za krok směrem k interaktivní narativitě. Jakkoli by o tomto tématu, a možných světech obecně, bylo možno dlouze hovořit, zúžím svoji pozornost na Doleželovo pojetí, které se pokusím dále vztáhnout k literární interaktivní narativitě.

Přistupujeme zde na základní tezi teorie možných světů, kdy náš reálný, žitý svět obklopuje nespočet světů možných. Právě v nich se mohou, mimo jiné, utvářet literární výpovědi, uchopené do obrysu fikčního světa. Ve chvíli, kdy Doležel hovoří o fikčních světech literatury, opouští tradičně chápaného čtenáře. Vycházejí z triády autor-text-čtenář, přináší Doležel následující schéma (Doležel, 2003: 200).

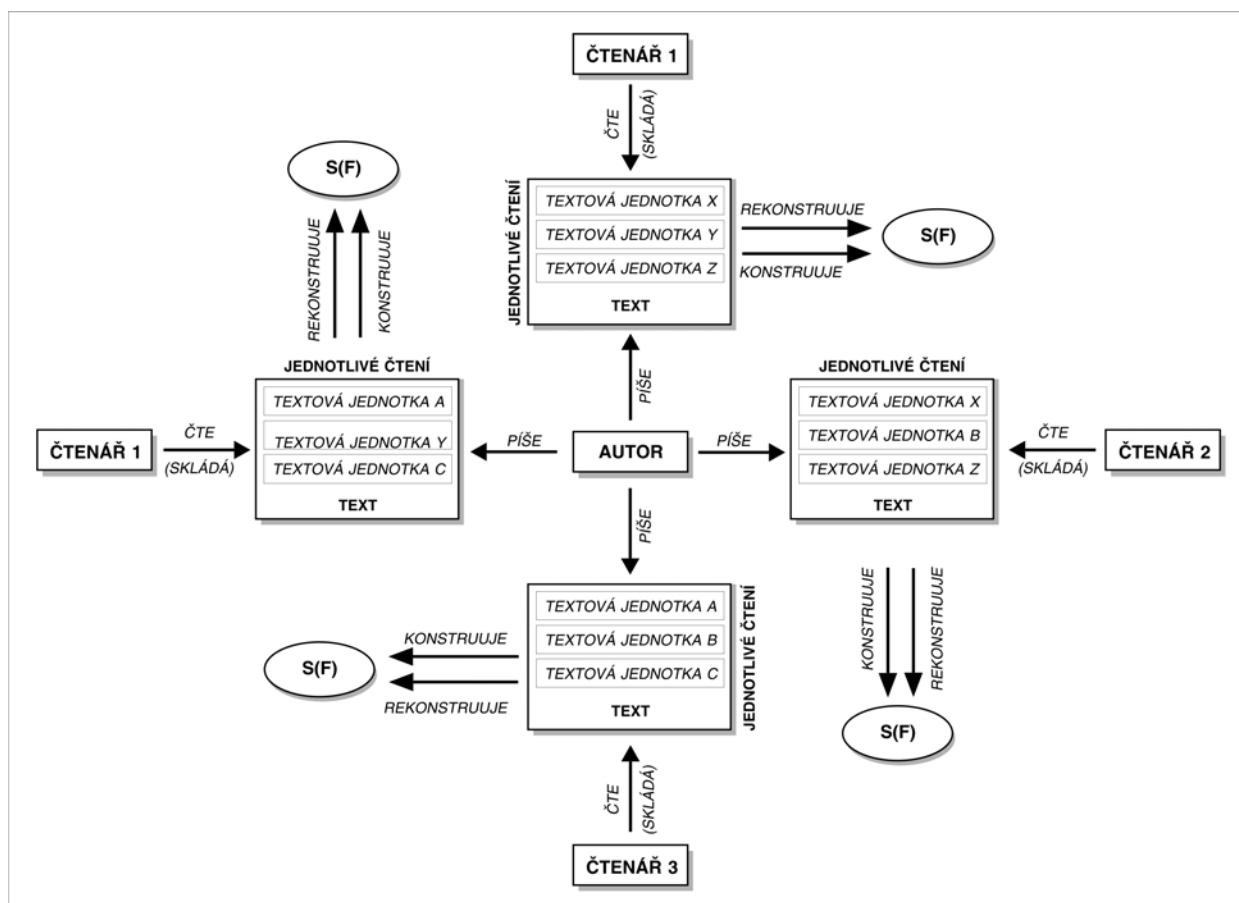


**Obrázek 9.1** Nákres Doleželova schématu literární komunikace.

Schéma nás zavádí na pomezí interaktivní narativity (s tou však ještě autor nepočítá). Doležel odmítá prostou čtenářovu „dekódovací“ úlohu a mluví o jeho aktivním zapojení. (2003: 200n) Je však otázkou, zda čtenář text a jeho fikční světy pouze uchopuje, nebo do něj sám *vstupuje*. V případě Doležela bych se klonila spíše k prvnímu, v případě interaktivní narativity k druhému. Čtenář není v Doleželově pojetí při setkání s literární manifestací textu ponechán svévolnému čtení, ale jeho aktivní úloha se jeví limitovanou ontologickými hranicemi fikčního světa.

Doležel si při popisu schématu vypomáhá termínem *literární transakce*, který má v sobě obsáhnout nejen ony fikční světy, ale také intertextuální sepjetí děl (jak na intenzionální, tak extenzionální úrovni). Jisté je, že vznik fikčních světů v konkrétním textovém případě aktivuje čtenář. Dílo je v Doleželově schématu již v interakci se čtenářem (tak jak je tomu ještě silněji v interaktivní narativitě). Fikční světy jsou zpřístupněny skrze sémiotické kanály (2003: 34n). Čtenář svou interpretací dává signál pro jejich vznik (opět patrná spojitost s interaktivní narativitou). Zatímco však Doležel klade odpovědnost za dílo a konstrukci světa pouze do rukou autora (2003: 201), interaktivní narativita v jistém smyslu přenáší část odpovědnosti na čtenáře, když jej nechává spoluvytvářet texty. Čtenář si může vymanit právo číst, jak se mu zlíbí. Interaktivní narativita ani jinak fungovat nemůže – po čtenářích požaduje větší aktivitu při práci s textem, nežli jen vlastní četbu a subjektivní interpretaci. Je to také čtenář, který si z textových *lexias* skládá tu svoji

momentální finální verzi textu (kterou v očích Doležela stále ještě určuje autor). Nabízím zde pozměněné schéma, které lze aplikovat na interaktivní narativitu, a to nejen literární.



**Obrázek 9.2** Nákres literární komunikace v prostředí interaktivní narativy vycházející z Doleželova schématu.

Zatímco u Doležela je jednou z charakteristik fikčních světů literatury (jakožto zvláštního druhu možných světů) fakt, že je vytváří autor, a to textotvornou činností (2003: 37), v případě interaktivní narativy jde o kooperaci čtenáře a autora na výsledném díle. Dá se říci, že u interaktivní narativy každé jednotlivé čtení vytváří jednotlivý fikční svět, protože ve výsledku *generuje* unikátní text (není to jen o subjektivní interpretaci autora, ale o vlastním textu, který si poskládá). Ostatně, to ještě více posiluje charakteristickou

vlastnost fikčních světů, a to že jejich množina je neomezená a nanejvýš různorodá. (2003: 32).

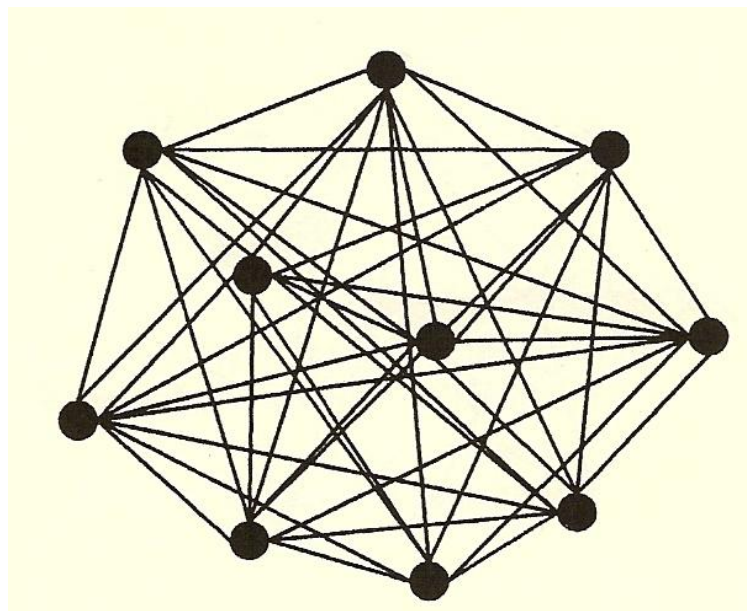
Konečně zajímavé je také sledovat vlastnost *neúplnosti* fikčních světů (Doležel, 2003: 35) v prostředí interaktivní narativity. Tento rys je patrný například u díla *afternoon, a story*. Čtenář, který jej přečte jednou, si odnáší kusé informace o postavách a ději. V případě druhého čtení si může poskládat naprosto jiný text. Do něj již vstupuje s předešlou znalostí zpřístupněného fikčního světa. Druhé čtení mu nejen doplní informace o pro něj již známých postavách, ale navíc předkládá nová fakta, která mohou být v případě druhého, opět unikátního, textu dokonce v protikladu k prvnímu čtení (tak jako je tomu například u rozebíraného díla *I Have Said Nothing*). Prožitky a zkušenosti z obou čtení konkrétní literární narativity mohou být nejen komplementární, ale rovněž vzájemně neslučitelné. V případě následných čtení se situace samozřejmě opakuje.

Obrátíme-li se k ukázkám literární interaktivní narativity<sup>96</sup>, pak lze vysledovat jeden společný prvek – nemůžeme u nich hovořit o začátku, prostředku a konci z tradičního Aristotelova pojetí. Ano, promítneme-li si zpětně, co jsme četli, jistě označíme první část(i) textu za začátek, další za prostředek a konečně nějak jsme při svém procházení textem tento završili. Jak již bylo zmíněno, rysem interaktivní narativity je nesequenčnost. Manovich (2001) v tomto smyslu hovoří o databázi – organizaci jednotek (v našem případě textových) v prostoru.<sup>97</sup>

Narativní potenciál interaktivního textu pro mě představuje následující obrázek. Jednotlivé vrcholy zastupují narativní *text* z širšího hlediska mediálních studií. Spojující linky označují jejich vzájemnou interaktivitu.

<sup>96</sup> Přestože mnoho z nich je tak jako tradiční knihy, popřípadě elektronické knihy, placených, v rámci propagace elektronické literatury je řada zajímavých děl volně dostupných v prostředí Internetu.

<sup>97</sup> Databáze jako kulturní forma pro Manovicha (2001) představuje středobod kreativního procesu v věku počítačových technologií. Jakkoli Manovich připouští, že pojmy *databáze* a *narativita* nebývají z mnoha důvodů spojovány dohromady, v samotné myšlence novodobé formy databáze spatřuje ryzí příklad interaktivní narativity. Uživatel databáze nenásleduje narativní trajektorii, ale přeskakuje od jedné datové jednotky k další. Procházení databází se tak velmi blíží *brouzdání* hypertextem. Každá volba při práci s databází vlastně představuje specifickou, unikátní narativní lineární trajektorii.



**Obrázek 9.3** Narativní potenciál interaktivního textu.

Obrázek má naznačit, že texty a literatura jako celek vystupují jako složitý labyrint. V ideálním případě by schéma mělo být pojato mnohem šířeji a komplexněji. Pro dokreslení této myšlenky však postačuje. Není náhodou, že právě argentinský spisovatel Jorge Luis Borges, k němuž studie literární interaktivní narativy často odkazují, pokládal literaturu za živoucí labyrint. Samo Borgesovo dílo se vyznačuje tím, že autor nejen překračuje žánry, on je záměrně nerespektuje. Něco podobného by šlo souhrnně říci o literární interaktivní narativě. Ta se velmi často vydává napříč žánry.

Proč právě Jorge Luis Borges? Přestože se v odborné literatuře o nových médiích setkáváme s odkazy na jeho různé krátké povídky (příkladem budiž *The Aleph, Immortal*), pak za tu, která má pro mou práci největší význam, pokládám *The Garden of Forking Paths*<sup>98</sup>. Ta byla poprvé uveřejněna ve stejnojmenné sbírce z roku 1941 (1999). Děj je situován do období 1. světové války. Její hlavní postavou je Dr. Yu Tsun, který pracuje jako špion pro Němce (jeho identita je však nejistá) a dopustí se vraždy náhodného muže (jakkoli své rozhodnutí později kostrbatě vysvětluje). To však není vše. Od té, ale nejen té, se také příběh odvíjí. Zabitý Albert zasvětil svůj život studiu knihy s názvem *The Garden of Forking Paths* filozofa Ts'ui Pena. Filozof si klade velké ambice – kniha má být

<sup>98</sup> Vzhledem k faktu, že jsem měla k dispozici anglické vydání jeho sbírek povídek, nechávám název záměrně v anglickém jazyce.

labyrintem, v němž se čtenář ztratí. Důležitý part hraje čas. Právě s ním Borges originálně pracuje. Čas není konečný. Čas vytváří sítě variací budoucnosti, které v důsledku představují souběžné linie přítomnosti. Zápletka se ve stejném čase odvíjí v několika variantách.<sup>99</sup> V tomto smyslu lze hovořit o labyrintu času. Borges uvádí do děje příběhu knihu, která má stát na myšlence labyrintu, aby tak sám spustil tuto labyrintovou lavinu. Setkáváme se s pojetím literatury jako živoucího labyrintu kontra labyrintu časových os.

Teoretici někdy tuto povídku řadí k dílům, která sice předcházejí éru hypertextu (protohypertext), ale přesto nějak intuitivně využívají jeho podstatu – větvení cest a možností.<sup>100</sup> Extrakt povídky můžeme nalézt v jazyce HTML v prostředí world wide webu v podobě hypertextové fikce.<sup>101</sup> Borges si vychutnával vícečetné významy, nekonečná čtení. Techniky hrátek se zrcadly a labyrinty, s fikcí a realitou (právě to se odráží mimo jiné v *The Aleph*). Fikce obsahující pokus o napsání knihy s dojmem labyrintu, která odvíjí debatu o literatuře jako labyrintu – stejný název, *The Garden of Forking Paths* (opět odkaz k labyrintu), je užit pro knihu v povídce (fikci), samotnou povídku i celou sbírku fikcí. Není to již samo znakem stírání hranic mezi fikcí a realitou?

Uvážíme-li, že myšlenka hypertextu není ničím nová (to, co z něj učinilo v 90. letech 20. století novinku, bylo jeho novodobé technické pojetí), pak dalším oblíbeným klasickým autorem, v jehož díle najdeme rysy hypertextové tvořivosti v tištěné podobě, je literární experimentátor James Joyce (1882–1942). V roce 1922 situoval svou archetypickou reminiscenci Odysseie se stejnojmenným názvem do Dublinu roku 1904. Sonda do proudu tehdejšího vědomí irského města, symbolizujícího mikrokosmos, a jeho tři hlavních hrdinů, staví na ironickém propojení antického světa s modernitou. Kosmos na jedné straně a chaos na druhé. Joyceův románový epos je souborem každodennosti jednoho dne prolutého sny, asociacemi, představami, fantazií, vzpomínkami a zkratkami do minulosti hrdinů i města. A opět se dostáváme k něčemu obdobnému, co nacházíme u Borgese – realita všedního dne kontra fantazie a podvědomí. Přijmeme-li Barthesovo dělení na autory a spisovatele, pak styl Jamese Joyce je stylem autorského rukopisu. V tomto světle je jeho rukopis uměním sám o sobě, nikoli prostředkem k umění. Experimentální metody psaní mají poukázat na

<sup>99</sup> Obdobnou techniku můžeme nalézt v některých filmových dílech – příkladem může být dvouvariační *Sliding Doors* (1998), kdy se alternativní děje v závěru prostupují.

<sup>100</sup> Příkladem dalšího takového díla může být *Bledý oheň* Vladimira Nabokova z roku 1962.

<sup>101</sup> Dostupné na <<http://www.geocities.com/papanagnou>>.

nové postavení spisovatele, přitáhnout čtenáře k aktu psaní. To si současně žádá nové pojetí čtení. Nároky kladené na čtenáře se mění. Dílo je obtížnou četbou v tištěné podobě a možná právě proto představovalo lákavou výzvu pro teoretiky hypertextu.

S myšlenkou převést knihu do podoby hypertextu přišli v 90. letech 20. století v nakladatelství *University of Pennsylvania Press*. O pomoc tehdy požádali amerického profesora anglické literatury, Michaela Grodena. V roce 1996 se zrodil v té době nevšední projekt *James Joyce's Ulysses in Hypermedia*<sup>102</sup>. V roce 1997 dokonce nečekaně obdržel tříletý grant. V roce 2002 došlo k jeho sloučení se všeobsáhlejším *Ulysses* a byl přejmenován na *Digital Ulysses: An Annotated Hypertext and Manuscript Archive*. O rok později získávají účastníci další grant a na svět přichází digitální verze jedné z epizod knihy. Dědicové autorských práv Jamese Joyce odmítli dát souhlas s použitím některých z autorových textů a projekt tak byl kompletně, včetně práce na hypertextové podobě *Odyssea*, v roce 2004 zastaven.

Pokud Borgese a Joyce pokládáme za předky literární interaktivní narativity v analogové formě, pak je na čase podívat se na její současnou, digitální podobu. Jak název kapitoly napovídá, text ve formě interaktivní narativity se stává hrou. Čtenáři jsou vysvětlena základní herní pravidla (navigace textem). Zbytek je otevřený jeho libovůli a fantazii.<sup>103</sup>

Dochází ke konfrontaci textu, k dialogu autora a čtenáře v bodě textu – není to již více autorův monolog. Interaktivní narativita se v tomto ohledu opírá o poststrukturalismus a konstruktivismus, když předjímá, že není o nic méně důležité, co autor do díla napsal a jak jej zamýšlel, ale stejně tak je důležité, jak mu čtenář porozuměl. Dílo je dovršeno teprve okamžikem, kdy k němu čtenář přistoupí a zaujme nějaké stanovisko.

<sup>102</sup> Ukázka dostupná na <<http://publish.uwo.ca/%7Emgroden/Pubs.html>>.

<sup>103</sup> Meadows (2002) v tomto smyslu přirovnává interaktivní narativitu k notovému záznamu. Autor je hudebním skladatelem, který svou myšlenku vyjádří ve formě notového záznamu. Čtenář je interpret, který se jej chopí a svou osobitou interpretací nechá dílo ožít. V případě interaktivní narativity však tuto metaforu neshledávám nejšťastnější, neboť je v zásadě aplikovatelná na každé literární dílo – vzpomeňme přerod textu v dílo z pohledu textologie.



## 9.1 Periodizace literární interaktivní narativity

Z historické perspektivy lze vývoj interaktivní narativity zjednodušeně rozdělit do dvou základních stádií<sup>104</sup>:

- etapa převahy hypertextové fikce (*hypertext fiction*) jako subkategorie interaktivní narativity;
- etapa interaktivní narativity publikované hlavně v prostředí world wide webu (*Web-based IN*).

Hypertextová fikce, resp. hypertextové novely se zrodily na konci 80. let 20. století. Řada z nich využívala tehdejší softwarovou novinku, platformu *Storyspace* (společně ji vytvořili M. Joyce a J. D. Bolter). Licenci na ni později poskytli elektronickému nakladatelství Eastgate Systems<sup>105</sup>, které se vydáváním elektronické literatury zabývá dodnes (vylepšená verze *Storyspace* jako softwarového nástroje pro tvůrce e-literatury je stále v jeho nabídce). První vlna interaktivní narativity se vyznačovala důrazem na textovou rovinu díla a zřetelně upozadovala jeho grafiku. Autoři se teprve učili pracovat s pomalu se rozvíjejícími technologiemi. Díla z této doby se tak stále ještě vyznačovala jejich znatelným ovlivněním (ať už pozitivně, či negativně) předešlými čtenářsko-autorskými zkušenostmi s tištěným textem – jeho možnostmi, ale i limity. Stavební kámen hypertextové fikce představuje *hypertext*. Na výsledné podobě prvních podob literární interaktivní narativity je patrné opakování určitých fragmentů – *lexias*, řetězení hypertextových linek.

Za otce hypertextové fikce je považován Michael Joyce a jeho *afternoon, a story* z roku 1987 (tedy ještě z období před vznikem celosvětové sítě Internet, jak ji známe dnes).<sup>106</sup> Joyce nechával čtenáře pohrávat si s textem mnoha způsoby. K některým klíčovým momentům děje se mohl dostat jen při trpělivém čtení v kruzích. Aarseth proto Joyceovo *afternoon, a story* nazývá „narativní hrou“ – dovolím si říci, že to je jen dalším potvrzení toho, že interaktivní narativa v počítačových hrách a literatuře jsou si blízké.

<sup>104</sup> Autorka si je vědoma problematičnosti a limitů tohoto rozdělení. Přiklání se k názoru D. Ciccoricca (2007), podle něhož je stále ještě příliš brzy pro hlubší historickou analýzu takto nového literárního žánru.

<sup>105</sup> <<http://www.eastgates.com>>.

<sup>106</sup> Historický význam díla jen dokládá fakt, že bylo zařazeno do antologie mapující postmoderní americkou literaturu, viz Geyh (1997).

(Aarseth, 1997: 94) Přestože dílo bylo ze současného nazírání interaktivní narativity dosti omezené, jeho nesporný význam tkví v *pionýrské* pozici objevování možností hypertextu.

Povídka se vyznačuje tím, že čtenáři dochází k naprosto rozličným dějovým zápletkám (a konečně i rozuzlením) v závislosti na tom, jakou cestou se po textu vydávají (v některých případech se čtenář domnívá, že vypravěč Petr zaviní automobilovou nehodu, v některých, že je jí přítomen jako svědek, popřípadě, že ji vlastně sám ani nevidí; jindy se táže po identitě obětí, zatímco v jiné variantě je zabita jeho bývalá žena se synem).<sup>107</sup> Nachází jedinečné varianty příběhu. Zakouší při každém jednotlivém čtení vlastní dočasnou *finální* verzi textu.

Joyce (1995) sám hovořil o hypertextu v sepětí s *volbami* (*choices*), které my jako čtenáři máme a uskutečňujeme za účelem, abychom změnili podstatu toho, co čteme. O téměř patnáct let později Joyce svoje chápání hypertextu posouvá od hyperlinků, jako jeho podstaty, směrem k pomyslným kruhům, když říká: „Hypertext je potvrzením vizuálně-kinetického opakovaného čtení ... Hypertext je reprezentací textu, který uniká, aby znenadání překvapil.“ (Joyce, 2009: 150)

Na Joyce-autora hypertextu navázali další, jejichž díla jsou dnes již považována v oblasti elektronické literatury za klasická – Judy Malloyová s *Its Name Was Penelope*, Stuart Moulthrop s *Victory Garden* nebo Shelley Jacksonová s *Patchwork Girl (hypertext)*.<sup>108</sup> Všechny spojuje snaha prozkoumat možnosti textu v novém, interaktivním prostředí hypertextu.

Tzv. internetový boom v 90. letech 20. století s sebou postupně (výrazněji však až na začátku 21. století) přinesl posun směrem k interaktivní narativitě volně dostupné na Internetu, s níž se dodnes setkáváme. Ta měla ke čtení zlákat více čtenářů, rekrutujících se z řad disperzního publika webového prostředí. Vyznačuje se příklonem k textuálním experimentům, opírajícím se o schopnosti multimédií (pozorujeme větší vizualizaci textu, ale i komplikovanější navigaci). Textová rovina interaktivní narativity z pohledu kvantitativního často ustupuje do pozadí ve prospěch vizuální stránky díla. Tím jako by se

<sup>107</sup> Je zajímavé sledovat tento rys ve spojení s Doleželovou (2003) tezí o nepopíratelné neúplnosti fikčních světů.

<sup>108</sup> Hypertextová fikce však nebyla jedinou formou IN. Objevovала se rovněž i díla, která možnosti hypertextu vůbec nevyužívala.

navracela zpátky ke svým kořenům ve videohrách.<sup>109</sup> Současně jsme svědky téměř neomezených možností publikování, které je často, bohužel, na úkor kvality. Názory, zda se tak forma interaktivní narativy vyvinula správným směrem, se různí. Konečné rozhodnutí je vždy na čtenáři. (Ciccoricco, 2007; Hayles, 2008)

Naskýtá se otázka, kam bude interaktivní narativita dále směřovat? Její nadšený propagátor a tvůrce, Andy Campbell, ve svém článku z roku 2007 předpověděl, že se dočkáme její obměněné formy, která ze své podstaty nebude vůbec myslitelná jako *opravdová*, klasická kniha. Vliv na její podobu budou mít nesporně (potencionální) čtenáři e-literatury, pro něž je Internet mimo jiné platformou pro sdílení názorů na nový typ literatury. Pokud se první akademické úvahy o interaktivní narativitě vedly téměř výhradně z teoretické perspektivy, pak je nezbytné opřít další kritické myšlení o empirická data.

## 9.2 Teoretická východiska četby literární interaktivní narativity

Čtení je procesem vnímání díla. „Četba vždycky přichází po teorii. My všichni, jako čtenáři, jdeme po stopách teorie, teorie toho, či onoho druhu.“ (Cunningham, 2002: 3) V souladu s charakteristickými rysy interaktivní narativy je patrné, že její čtenářský prožitek ovlivňuje technologická platforma, na níž je hmotně zachycena. Čtení interaktivní narativy je hravou, interpretativní výzvou.

Ačkoli by se mohlo zdát, že čtenáři disponující obdobným jazykovým vybavením by měli logicky docházet ke stejným/obdobným čtením/interpretacím, do hry vstupují jejich znalosti, zkušenosti atd., které je ovlivňují. Nejen to. Aktivita čtenářů se projevuje širěji, než jim přisuzovala hermeneutika nebo poststrukturalismus před několika desítkami let. Různí čtenáři se hlavně, právě díky charakteristickým rysům interaktivní narativy, dostávají k rozdílným textům, přestože čerpají ze stejného *textového zdroje*. V tom tkví ona *nová* podoba aktivního čtenáře. Díla v podobě interaktivní narativy disponují vysokou mírou mnohvrstevnatých duševních konstrukcí. Text je otevřený, nepříliš ostře ohraničený, pokud vůbec. Je jakoby rozložený do bloků a naservírovaný na stříbrném podnose gurmánskému čtenáři, který si jej podle gusta poskládá a okoření.

<sup>109</sup> Cf. webové příklady IN z dílny *Dreaming Methods* A. Campbella [online] <<http://www.dreamingmethods.com>>.

Text v podobě interaktivní narativity může mít více začátků, vždy má mnoho podob středů a ústí do různých konců.<sup>110</sup> V tomto ohledu je kromě zřejmé multisekvenčnosti i multilineární. S jistou formou nadsázky lze říci, že texty si publikum generuje na míru. V této souvislosti mě napadá glosa Marshalla McLuhana z roku 1966, v níž se vyjadřoval k budoucnosti knihy: „Kniha směřuje k tomu, aby přestala být ‘balíčkem’ a stala se informační službou vytvořenou na zakázku.“ (McLuhan, 2000: 276) Právě tento požadavek, „děl na míru“ se objevuje v literární interaktivní narativitě. Autoři nový přístup musí zvažovat už ve fázi rozvržení díla, posléze jeho tvorby.

Čtení jakéhokoli textu je, až na některé výjimky, spíše individuální činností. Obsah přečteného díla mohou čtenáři posléze vzájemně sdílet; někdy je přitom právě tento záměr v pozadí výběru konkrétního díla a celého procesu čtení (povinná školní četba, knižní kluby). Z povahy interaktivní narativity, jak bylo výše naznačeno, je podobné sdílení obsahu díla obtížné, ne-li nemožné. Čtenáři si mohou vyměňovat své zážitky s uchopením textu, spíše než debatovat nad dějem příběhu (jak se tomu stává u klasických knih). Mohou společně diskutovat, zda našli v procházce textem zalíbení, zda je text více odrazoval nebo zcela odradil, případně jakou zvolili metodu navigace. Jak zde bylo opakovaně uvedeno, obsah je pro každého z nich jedinečným čtenářským zážitkem, podtrženým charakteristikou dočasností jedné verze textu, k níž čtenář v daném časovém úseku svou četbou dospěje. Jedinečným je i v případě každého dalšího čtení, pokud se rozhodne si text znovu přečíst. Joyce (1995) k tomu poznamenává, že hyperfikce se „mění s každým čtením“. (Joyce, 1995: 35) V tomto směru lze čtení interaktivní narativity nazvat dobrodružstvím pro čtenáře.<sup>111</sup> To může mít dopad na proměnu čtenářské obce.<sup>112</sup>

Proces četby v sobě často zahrnuje pocit očekávání, napětí, jak se fabule vyvine. O tento princip se opírá výstavba klasické dějové linky (kauzalita děje, logická sevřenost).

<sup>110</sup> V této souvislosti mě napadají kdysi oblíbené knihy s herním prvkem, tzv. *gamebooks* (někdy nazývané též *adventure books*). Každá kniha v sobě skrývá několik variant příběhů. V klíčových momentech děje je čtenář dotazován, jak si přeje, aby děj pokračoval. Vybírat může z uzavřené množiny možností, následovaných číslem příslušné stránky, resp. odstavce, na kterém děj jeho příběhu pokračuje. I zde příběh končí v závislosti na čtenářových preferencích, náladách, momentálním rozpoložení. Při opakovaných čteních se čtenář odlišnými volbami může dobrat nových dějových linií.

<sup>111</sup> Není jistě náhoda, že v případě počítačových her se interaktivní narativita objevuje nejčastěji u tzv. *adventura* žánru. Hráči se často sdružují do určitých komunit, v nichž na chatech či fórech diskutují o tématech spojených s herní strategií.

<sup>112</sup> Činit jakékoli závěry v této oblasti je prozatím předčasné. Vše prokáže teprve čas ve chvíli, kdy se interaktivní narativita dostane do povědomí širší veřejnosti.

V souvislosti s procesem čtení interaktivní narativy bývá skloňován koncept *imerze* (*immersion*), tedy jakési intenzivní vnoření se do příběhu. Tento byl původně dáván do spojitosti jednak s virtuální realitou, jednak s hráčským prožitkem v případě videoher, kdy hráč zcela zapomene na reálný čas i prostor a myšlenkově se „vtělí“ do hlavního hrdiny děje.<sup>113</sup> Čím hlubší tento pocit *imerze* je, tím více si hráč hru užívá.

Nejinak je tomu v případě literární interaktivní narativy. Teorie *imerze* (*immersion*) se zde opírá o interaktivní potenciál textu, pomocí něhož také vtáhne čtenáře do děje.<sup>114</sup> Má navodit pocit označovaný v odborné literatuře za *lost in a book*. M.-L. Ryanová (2001) dělí *imerzi* na prostorovou (*spatial*), přechodnou (*temporal*) a emoční (*emotional*). Zabývá se možností a uchopením konceptu jak v klasickém, analogovém textu, tak v hypertextu. Vedle toho nabízí jeho srovnání s teorií *možných světů* (*possible worlds*) a fenomenologií.

Mangenová (2008) na její závěry navazuje a navrhuje typologii *imerze* na technologickou vs. fenomenologickou. Zatímco pro výskyt prvního typu považuje za nejvhodnější platformu digitální technologie, ten druhý podle ní vyvstává v souvislosti s fikčními světy, s nimiž se setkáváme v případě starších mediálních forem. Jak je z výše nastoleného patrné, problematické se jeví čtení hypertextu, v němž dochází k prolnutí fikčního světa s digitálním rozhraním. Přestože by jeho vnímání mělo, podle výše uvedené typologie, teoreticky obsáhnout obě složky čtenářského prožitku, podle Mangenové (2008) technologická stránka přehluší fenomenologickou, která je neoddělitelně spjata s tištěnou formou knihy.

Většina děl elektronické literatury zatím stále pochází z angloamerické provenience. Pro následující rozbor čtyř ukázek interaktivní narativy jsem zvolila volně dostupná díla na Internetu. Ta lze téměř bezvýhradně označit za hypertextovou fikci (polemika by se mohla vést kolem posledního – *Grammatronu*).<sup>115</sup>

<sup>113</sup> Více ke konceptu *imerze* (*immersion*) v herním prostředí např. M. L. Ryanová (2001).

<sup>114</sup> *Imerze* (*immersion*) však nelze s interaktivitou ztotožňovat, v konkrétním díle se může jednat dokonce o koncepty protichůdné.

<sup>115</sup> Ukázky ze všech rozebíraných děl, zaznamenaných ve formě obrázků, lze nalézt v příloze.

### 9.3 Michael Joyce: *Twelve Blue ( Story in Eight Bars)*

Michaela Joyceho jsem si zvolila z toho důvodu, že bývá často v literatuře zmiňován jako otec hyperfikce. Pro bližší rozbor jsem sáhla po *Twelve Blue: Story in Eight Bars*<sup>116</sup>, vytvořeném za pomoci *Storyspace*. Na rozdíl od staršího díla *afternoon, a story*, *Twelve Blue* (1996) již klade větší důraz na vizuální podobu, jakkoli Joyce estetiku svého literárního umu stále spojuje hlavně s jeho slovní složkou.<sup>117</sup> Dílo na modrém pozadí uvozuje výstižná citace z textu *On Being Blue* z pera Williama Gasse: „Tak se nahodilý set významů zlehka soustředil kolem slova, a to způsobem, jakým se shromažďuje prach. Mysl to tak dělává.“ (viz příloha)

Také struktura textu *Twelve Blue* je květnatě hravá, s mnoha možnými způsoby materiálního uchopení textu. Joyce čtenáři na úvodní stránce umožňuje přejít pomocí hyperlinku *Pro pomoc se čtením klikněte zde (Click here for help with reading)* na stránku s několikařádkovým návodem, jak dílo číst. V jeho závěru Joyce píše: „*Twelve Blue* není ničím. Myslete na šeríky, když už jsou pryč.“<sup>118</sup> Modrá barva je pro toto dílo příznačná (každá stránka například obsahuje alespoň jedenkrát slovo *blue*).<sup>119</sup>

V porovnání s pojmáním zřetelného narativního toku například ruskými formalisty je *Twelve Blue* strukturně velmi komplexní, spletitou (pro některé možná až překombinovanou) narativitou, s nespočtem fikčních světů. Pro jejich odkrývání je zapotřebí pozvolného procházení textem, resp. delšího čtení. Text nedisponuje jedním neměnným začátkem, ale hned osmi možnými úvodními sekvencemi. A také dále jde o více méně nahodilé čtení, s mnoha možnými konci. Čtenář do díla vstupuje přes stránku s fixním úvodním obrázkem, pod nímž je uveden výše zmíněný Gasseho citát, nicméně další textové stránky se již zobrazí v závislosti na čtenářově volbě. Tento čtenářský požitek objasňuje podtitul knihy, *Story in Eight Bars*. Odkazuje k titulnímu obrázku (viz příloha), který zobrazuje právě dvanáct čar (později se budou opakovat v levé části obrazovky). Pod

<sup>116</sup> Dostupné na <<http://www.eastgate.com/TwelveBlue>>.

<sup>117</sup> O pomyslném vývojovém kroku vpřed pak lze hovořit případě v Joyceho díla *Twilight, A Symphony*, které je, bohužel, dostupné pouze v placené formě CD-ROM. Přestože obě tato díla, *Twelve Blue* (volně dostupné na webu) i *Twilight, A Symphony*, byla publikována ve stejném roce (1996), v případě *Twilight, A Symphony* sází Joyce ještě zřetelněji na novodobé technologie. Kromě jednoduché grafiky využívá statické a pohyblivé obrázky, rozmanité zvuky, hudbu, lidský hlas atd.

<sup>118</sup> Dostupné na <<http://www.eastgate.com/TwelveBlue/Threads.html>>.

<sup>119</sup> Pozadí každé generující se obrazovky je tmavě modré, se světleji modrým textem na ní. Také z toho důvodu mohou někteří čtenáři považovat čtení *Twelve Blue* za méně příjemné, popřípadě zcela odrážející. (Cf. Sherman, 2007)

ním jsou čísla od jedničky do osmičky. Do textu můžeme vstoupit nejen poklepáním na obrázek, ale také aktivací jedné z osmi číslic (a dostat se k jednomu z osmi možných začátků).

Čtenář nemá zdání kdy, či zda vůbec může obsáhnout celý text. Ten je pro něj postupně se odkrývajícím tajemstvím. V tomto smyslu je v napětí, v očekávání vývoje dějové linie, resp. jednotlivých dějových linií.<sup>120</sup> Text působí dynamicky (mimochodem rovněž díky nejistotě pramenící z odkrývání textu a objevování dalších nečekaných příběhů). Nenalezneme zde prvoplánovou, zřetelnou dějovou osu, ale klubko<sup>121</sup> proplétajících se příběhů s hned několika hlavními postavami, které čtenáře vtahují do děje (ty se však vyjeví jen trpělivému, nikam nespěchajícímu čtenáři, v souladu s pomalejším rytmem děje, který je pro *Twelve Blue* tak charakteristický).

Textem lze procházet pomocí hyperlinků, a to ve formě zvýrazněných slov, či obrázků. Pokud ani jedna z těchto variant není v konkrétním okamžiku k dispozici, resp. ji využít nechceme, můžeme textem dále procházet za pomoci trvale se zobrazující grafiky v levé části obrazovky. Tu představuje stále přítomný (nicméně se obměňující) obrázek dvanácti různobarevných (nejčastěji modrých, ale také žlutých, růžových, fialových a zelenkavých) nepravidelných čar, ohraničených svislým obdélníkem. Vlnité čáry bývají většinou vodorovné, ale mohou se částečně přetínat (viz obrázek v příloze). Kliknete-li kamkoli do rámečku, objeví se nahodile další textová jednotka. Jednotlivé stránky jsou různě obsáhlé.

Zajímavá je skutečnost, že v případě náhodného kliknutí myší na prázdné modré pole se nahodile objeví jeden či několik hyperlinků ve formě slova či věty. Předem o nich čtenář netuší. Na tuto možnost může přijít vlastně pouze náhodně, tak jako se to stalo mně (v Joyceově návodu na čtení se o ní nedozvíme). V prvních několika čteních jsem o této variantě neměla potuchy. I to přibližuje dílo o krok blíže k počítačovým hrám. Joyce chce svým textem vtáhnout čtenáře do děje ve smyslu konceptu *imerze*. Právě podobné nevšednosti bývají námětem diskuzí v herních komunitách a potenciálně by mohly být tématem chatu čtenářů *Twelve Blue*.

<sup>120</sup> Text tímto způsobem disponuje prvkem napětí obdobně, jako se s ním můžeme setkat v herním průmyslu. Právě napětí je podle Huizingy (1971) jedním z nejdůležitějších elementů hry, která zvyšuje hráčovu zainteresovanost a touhu v ní pokračovat.

<sup>121</sup> Také metafora nitě/vlákna/příze se zdá být pro dílo příznačná. Ony barevné čáry mohou být s trochou fantazie barevnými nitěmi, prostupujícími napříč příběhy, resp. dílem. Čtenář je může následovat.

## 9.4 253: interactive narrative z londýnského metra

V roce 1996 vytvořil autor science fiction Geoff Ryman příběh z prostředí londýnského metra, nazvaný *253* (není bez zajímavosti, že jeho vznik se datuje do stejného roku jako předchozí *Twelve Blue*). Ve své novele se rozhodl prozkoumat inovativní možnosti hypertextu v prostředí Internetu. Dílo tedy původně Ryman představil jako webovou stránku<sup>122</sup>, s minimální grafikou (pozadí každé stránky je bílé; text tvoří barvy černá, resp. modrá v případě hyperlinkových slov) O dva roky později jej publikuje tiskem v adaptované verzi pod názvem *253: The Print Remix* (tištěné verzi byla udělena cena za science fiction *Philip K. Dick Memorial Award*).

Novela je situována do londýnského metra, konkrétně do sedmi vozů na lince Bakerloo – jedoucích mezi stanicemi Embankment a Elephant & Castle dne 11. ledna 1995<sup>123</sup>. Autor sám vysvětluje název takto: „Vlak na lince Bakerloo sestává ze sedmi vagonů, každý má 36 sedadel. Vlak, ve kterém každý cestující sedí, tak přepravuje 252 lidí. S řidičem jich je dohromady 253.“<sup>124</sup> Tato citace postihuje základní myšlenku příběhu. Autorovým záměrem bylo pokrýt pokud možno veškeré interakce a spojitosti mezi jednotlivými cestujícími. Začtete-li se do novely, stáváme se těmi, kdo rozhodují, v jakém sledu budeme textem procházet. Číslovka 253 má však další rozměr - každý cestující je popsán přesně 253 slovy (nadpisy nepočítaje).

I tato hyperfikce má fixní začátek. Tím je cestovní mapa (*Journey Planner*) s rozkreslenými vagony. Z ní se rozbíhá spletná síť odkazů. Čtenář si může zvolit, zda si bude číst o jednotlivých cestujících tak, jak sedí v metru. Může textem procházet pomocí hyperlinků, které jednotlivé cestující spojují. Pokud si například cestující číslo 72 z druhého vagonu, slečna Hilary Viallová, myslí o svém spolucestujícím, že nevábně voní, hyperlink nás okamžitě přenese na pasažéra 73, Allana Marjorama. Zároveň můžeme zjistit, že v šestém vagonu cestuje se slečnou Viallovou Tony Hatchet - další zaměstnanec televizní stanice, kde Viallová pracuje.

S pořádkem čtení textových jednotek si lze téměř donekonečna pohrávat. Nebo lépe řečeno tak dlouho, dokud nás čtení internetové novely neomrzí. Je to právě prvek navigace,

<sup>122</sup> Dostupné na <<http://www.ryman-novel.com>>.

<sup>123</sup> Ryman si zakládá na číselné provázanosti, žádné číslo se v jeho textu neobjevuje nahodile. I toto datum má pro něj mystický význam. Jedná se o datum, kdy se Rymanův nejlepší přítel dozvěděl, že umírá na AIDS.

<sup>124</sup> *ibid.*



jenž je s prožitkem tohoto textu úzce propojen. Novela nemá dějové vyvrcholení. Je souborem informací o jednotlivých cestujících, náhodně seskupených v jedné londýnské sadě metra. Informace o každém z nich jsou v rámci každé jednotlivé textové jednotky děleny do tří částí: jaké je vzezření cestujícího (*outward appearance*); jeho vnitřní charakteristika (*inside information*) a jeho momentální myšlenkové rozpoložení, resp. co právě dělá (*what he/she is doing or thinking*).

V textu můžeme narazit na hypertextový odkaz *I've had enough, let me out of this stupid site so I can go somewhere sensible*, který nás virtuálně přenese na stránku <<http://www.uk.clara.net>>, společnosti technicky podporující Rymanovu fikci. V textu dále nacházíme slova ve formě hyperlinků, fungujících na bázi poznámek pod čarou a poskytujících doplňující informace k danému slovu. Například se můžeme dozvědět, proč se použité londýnské stanice jmenují právě tak, jak se jmenují. Čtenář se dostane také k odkazu nazvanému *Konec (End)*, kde se dozví, co se stane v jednotlivých vagonech poté, co vlaková souprava dojede do konečné stanice.

Zatímco na webu tato novela díky hyperlinkovým odkazům beze zbytku funguje, v tištěné verzi autor spoléhá na tradiční odkazy. V tomto případě hovoříme o omezené formě interaktivní narativy, její základní atributy však splňuje. Na svou dobu se jednalo o velice zajímavou myšlenku, která i dnes dokáže pobavit. Ryman na svou stránku později připojil odkaz *Another one along in a minute*. V něm pobízí čtenáře, aby se stali spoluautory nového díla. Po vlakové soupravě z novely přijíždí další souprava metra a další a další a... A právě ta jedna uvízne v tunelu. O tom, co se v soupravě děje, máme vyprávět my, čtenáři, ve třech stech slovech. Dosud tato nová hyperfikce nebyla na webu zveřejněna.

## 9.5 J. Yellowlees Douglasová: *I Have Said Nothing*

Douglasové krátká hyperfikce *I Have Said Nothing*<sup>125</sup> stojí na promluvě vypravěče ke čtenáři. Jeden z možných začátků zní: „Pamatuješ si Sherry? Holku mého bratra Luka.... Ztraceně, pamatuješ si Sherry, že jo. Jsem si jistě, že jo. No, jde o to, že je mrtvá...“ Čím více se začítáme do textu, tím nám vypravěč připadá známější. Hlas přítele, jenž nám povídá o lidech, které si možná momentálně nemůžeme vybavit, ale které přeci

<sup>125</sup> Dostupné na <[http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/i\\_have\\_said\\_nothing.html](http://www.wwnorton.com/college/english/pmaf/hypertext/ihsn/i_have_said_nothing.html)>.

jen možná známe... Nepřipomínají nám někoho? Čtenář nemůže vypravěči odpovídat. Na druhou stranu, tak jako by v běžném dialogu reagoval dodatečnými otázkami, tak tady může získávat více informací v průběhu vyprávění jednoduše tím, že klikne myší na dané slovo (samozřejmě, pokud je toto interaktivní – většina klíčových slov je ve formě hyperlinků).

Text se objevuje na střídajícím se barevném pozadí – modrém, červeném, růžovém, šedém a černém – bez hlubšího významu. Představuje směs fragmentů událostí, emocí a myšlenek. Příběh se točí kolem automobilové nehody, jež zapříčiní smrt až dvou dívek (záleží i na verzi textu, jestli se setkáme se smrtí jen jedné z nich, či obou). Popisuje bolest, pocity a psychické pochody obětí, svědků i záchranářů. Douglasová příběh rozdělila do malých, útržkovitých kousků. Dalo by se říci, že se autorka pokusila o symbolické propojení bolesti a textu tak, že bolest ke čtenáři přichází v lavinách. Nezahltlí jej najednou, ale plíží se na jednotlivých stránkách tak, jak se o události více dozvídá. Jednotlivé stránky mají rozfragmentovat, co se odehrává v myslích účastníků (to nic nemění na faktu, že text občas působí zmateně a čtenář se může sám sebe tázat, o kom v daný moment čte). Sama autorka na jedné straně píše: „Tohle všechno je pouhý příběh, něco, co můžete roztočit do zápletek s postavami, které si zapamatujete. Několik dobrých řádek, jež vám zůstanou v žaludku, a pokud budete hrát správnými kartami, možná se doberete velmi blízko k závěru... Ve zkratce, tohle je něco, co nemá zatraceně vůbec nic do činění s vámi. Je to všechno pouhá fikce.“<sup>126</sup>

Douglasová si pohrává s kauzalitou děje, s příčinou a následkem. Původní verze, kterou je možno zakoupit na stránkách vydavatelství Eastgate Systems Inc., disponovala mnohem širším spektrem navigačních prostředků. Velmi zajímavá byla navigace pomocí tzv. kognitivní mapy (ukázky viz příloha), která schematicky zachycovala průběh děje. Verze na disku CD-ROM je také technicky ošetřena tak, aby čtenář mohl v textu vybírat jen z možností, které mají nějakou relevanci nejen k poslednímu úseku textu, ale obecně ke všemu, co do té chvíle přečetl. Tím chtěla Douglasová zabránit matení čtenářů, k němuž může při četbě nedokonalé interaktivní narativity dojít (berme v potaz, že text má často řadu možných dějových vývojů, jež mohou být vůči sobě navzájem protichůdné). Já jsem

<sup>126</sup> <[http://www.wwnorton.com/pmaf/hypertext/ihsn/a\\_story.html](http://www.wwnorton.com/pmaf/hypertext/ihsn/a_story.html)>.

pracovala s verzí, která je zdarma dostupná na Internetu. Ta však disponuje užšími navigačními možnostmi. Zároveň se navigace na webu částečně liší.

Procházení po webové verzi textu je možné několika způsoby. Jistě nepřekvapí, že se objevují interaktivní slova ve formě hyperlinků. Mnohem zajímavější variantu představují ikony umístěné v části pod textem.



**Obrázek 9.4** Typy navigačních ikon webové verze *I Have Said Nothing*.

V levé dolní části každé stránky se objevuje ikona cesty a pod ní ikona křižovatky. Žádná z těchto dvou není interaktivní, ale je provázena nápisy ve formě hyperlinků, jež jsou branou k dalším částem příběhu. Odkazy pod ikonou cesty jsou implicitní. Tvoří nejlogičtější volby pro další četbu. Ikona mimoúrovňové křižovatky nabízí textové segmenty, které se také nějak vztahují k textu, ale jejich vazba je volnější. V pravé části stránky se opakuje interaktivní ikona dvojité spirály. Umožňuje čtenáři, aby si prohlédl náčrtek kognitivní mapy kompletního textu. Otevřeme-li ji, objeví se ikona dalekohledu, která čtenáři umožní detailnější pohled na textové části kognitivní mapy a ukáže mu, kde se právě nalézá. To mu může pomoci v rozhodování, v jakém pořadí bude číst dál. Konečně, *I Have Said Nothing* je zajímavým příkladem z hlediska intertextuality. V příběhu se dobíráme mnoha odkazů na ostatní díla (ať již literární či filmová), jejichž znalost může ovlivnit interpretaci textu.

## 9.6 *Grammatron* – na pomezí literatury a výtvarného umění<sup>127</sup>

Jako poslední příklad bych ráda zmínila dílo *Grammatron*<sup>128</sup>, jehož autorem je Mark Amerika. On sám jej nazývá „narativním prostředím ve veřejné doméně“<sup>129</sup>, sestávající z více než tisíce částí textu, zhruba dvou tisíců hyperlinků a více než čtyřiceti minut originální hudby. Amerika zkoumal multilineární možnosti nově objeveného kyberprostoru. Tak jako kdysi Guillaume Apollinaire, ovlivněn avantgardním malířstvím, *roztančil* slova ve svých *Kaligramech* (1970), tak Amerika doslova rozhýbal webové stránky. Na pomoc si vzal tehdy nové dynamické animační technologie a flash technologie (dnešním čtenářům může tehdejší grafická podoba připadat poněkud zastaralá).

Myšlenka *Grammatronu* sice pochází z poloviny 90. let 20. století (první verzi autor vytvořil za použití *Storyspace*), k dnešní podobě ji však Amerika dopracovával až v průběhu let následujících, kdy dílo zpřístupnil on-line. Čtenář zde oproti předchozím ukázkám literární interaktivní narativity není v každé textové jednotce ten, kdo rozhoduje o nadcházejících textových volbách (tento rys je zvláště patrný v úvodních sekvencích příběhu, kde je čtenář jejich pouhým divákem). Dochází zde k opakovanému předávání moci nad textem mezi jeho čtenářem a autorem.

Úvodní pasáž *Grammatronu* (nesoucí název *Interfacing*) sestává z neměnné sekvence po sobě následovaných textových jednotek (většinou v podobě jedné až dvou vět) na rudé obrazovce. Ty se objevují v pravidelných intervalech. Doplnují je obrázky a hudba, kterou náhodně prolíná mluvené slovo (to vytváří další příběhy).

Po této části se čtenáři zpřístupní první z nespočtu stránek s bílým pozadím (přesněji bílým pozadím, na němž se roztroušeně objevuje světle šedý rozmazaný text, z něhož místy vystupuje neostrý nápis *IT IS WORTHLESS*), kterému dominuje černý text (střídavě jej tvoří několik slov, vět, resp. odstavců) s hyperlinky v podobě slov, event. (animovaných) obrázků (v případě slov jsou tato klasicky modře zvýrazněna a podtržena). Na první stránce se čtenář seznámí s hlavním hrdinou příběhu, Abe Golamem – tvůrcem *Grammatronu* a *Nanoscriptu* (programovacího jazyka, jímž lze ovládnout kyberprostor).<sup>130</sup> Odtud je text

<sup>127</sup> Estetické kvality díla ocenili kurátoři mnoha uměleckých galerií, kde bylo dílo vystaveno; v roce 2000 bylo prezentováno v rámci *Whitney Biennial of American Art*.

<sup>128</sup> Dostupné na <<http://www.grammatron.com>>.

<sup>129</sup> <<http://www.grammatron.com/about.html>>.

<sup>130</sup> Zápětka příběhu je postavena na snaze Abe Golama zamezit ovládnutí kyberprostoru pomocí *Nanoscriptu* – jazyka, který Golam vytvořil se svou ztracenou studentkou a přítelkyní (později také milenkou), Cynthií.

předáván do rukou aktivního čtenáře, jenž má dále možnost procházet jím za pomoci hypelinků (v některých případech se však v textu objeví hyperlink pouze jediný, což čtenáři jinou volbu, než zvolit tento, chce-li ve čtení pokračovat, nedává).

*Grammatron* si pohrává se spiritualitou, sexem, kyberpunkem, ale i uchopením *já* v tomto digitálním světě, ve světě nových médií. Amerika v textu hojně sází na čtenářovy asociace a imaginaci, často se uchyluje ke slangu a neologizmům. Text je mnohdy náhodnou a neukončenou selekcí. V určitém momentu se může opakovat, popřípadě být téměř totožný (na některých stránkách je text, s nímž se měl čtenář v předešlém čtení možnost seznámit, jen minimálně pozměněn). V některých pasážích text navozuje pocit dialogu (dochází ke sledu stránek, kdy každá z nich je přímou řečí postav v dialogu – tyto stránky na sebe vždy pevně navazují a neobsahují hyperlinkovou volbu, pomocí níž by čtenář dialog opustil a přešel na další část děje).

Při procházení dílem se čtenář neočekávaně dostává na stránky, které se samotným dějem nijak nespojují. Tyto obsahují pouze řadu hyperlinků v různých formách (jedná se například o stránku s opakujícími se hypertextovými odkazy v podobě slova *oh*, resp. stránku s číselnou řadou, kdy každé číslo je branou do odlišné textové jednotky). Právě tyto části textu zvyšují v konečném důsledku multilinearitu příběhů.

Projekt *Grammatron* lze nazvat kyberrománem, multimediální narativitou (do níž lze vstoupit z prostředí webu), nebo snad ještě lépe narativním uměním. Posledně jmenované asi nejvýstižněji dokládá jeho základní rys – dílo stojí na pomezí literatury a online výtvarného umění. Jde o jakousi webovou podobu umělecké instalace propojující literaturu s dalšími uměleckými formami (včetně fotografie, filmu a hudby). To jen podtrhuje jeho povahu interaktivní narativity, pro kterou je právě propojení forem a žánrů tak charakteristické.

---

Od ní na počátku příběhu získává nenadálou urgentní zprávu, aby se společně sešli v jednom z nejmódnějších virtuálních měst – Prague23 – a pokusili se zabránit zkáze, kterou by Nanoscript v nepravých rukou způsobil.

## 10. INTERAKTIVNÍ NARATIVITA V DALŠÍCH FORMÁCH A ŽÁNRECH

Dosud jsme se věnovali interaktivní narativitě na poli fikce – ať už z oblasti literatury či počítačových her. Pro kompletní obrázek předmětného konceptu je však vhodné uvést také jeho podobu na poli *nonfiction*. Zajímavým počinem v této oblasti je projekt *Weird View*, využívající filmové techniky. Právě v interaktivním dramatu, resp. ve filmu je možno sledovat kořeny interaktivní narativity, jakkoli z pohledu soudobé literatury je koncept řazen do oblasti nových médií.

### 10.1 Interaktivní narativita ve filmu

Film jako mediální forma je společným zástupcem širšího kulturního rozhraní. Představuje propojení kamerových záběrů, mluveného slova, zvuků, ruchů atd. Promlouvá střihem, délkou a úhlem záběrů, zvoleným detailem či celkem, svou audiovizuální narativitou atd. Obrací se k divákovi s nadějí, že ten jej *nějak* pochopí (ať už dojde k recepci na jakékoli úrovni). A právě od uvědomění si možných interpretací, které filmy (obdobně jako knihy) nabízejí, je jen krůček k pojetí filmu jako interaktivní narativity. Stejně jako literatura, i film si vybudoval svůj osobitý způsob struktury řazení informací v prostoru a čase. Pohrává si s narativitou z časového hlediska, často za přispění retrospektivních technik. Stále více filmů se snaží narušit časovou lineárnost. Využívají k tomu hry s pořádkem časových sekvencí – jako příklad jmenujme *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004). V některých filmech má tento přístup své opodstatnění, jinde nikoli (v druhých případech bych jej nazvala jen snahou o „pseudoartistický dojem“).

Pokusy využít myšlenky zakořeněné v interaktivní narativitě jako způsobu myšlení – organizaci čtenářových zkušeností a zážitků v praxi – nejsou ničím novým. Jedna z nejstarších ukázek interaktivní narativity v prostředí filmu pochází dokonce z české, resp. československé provenience. Jedná se o unikátní multimediální projekt *Kinoautomat: člověk a jeho dům* (1967). Diváci mohou do děje v jeho průběhu zasahovat, a to

v klíčových momentech příběhu, prostřednictvím jeho vypravěče, pana Nováka. Ten vyjde zpoza plátna vždy v okamžiku, kdy mají diváci volit mezi dvěma variacemi pokračování příběhu. Diváci volbu učiní stiskem zeleného, resp. červeného tlačítka na svých křeslech. Veřejnosti byl *Kinoautomat* představen v rámci Světové výstavy EXPO '67 v kanadském Montrealu, kde se dočkal nadšené odezvy napříč diváckým spektrem.<sup>131</sup>

Obdobnou myšlenku interaktivního příběhu nalezneme o dvě desítky let později v českém seriálu *Rozpaky kuchaře Svatopluka* (1985), pojednávajícím o dobrosrdečném kuchaři Svatopluku Kuřátkovi a jeho životních trampotách. Každá epizoda se zaměřovala na problém (s rodinou, ženami, přáteli či zaměstnavateli), který byl Svatopluk nucen řešit. Právě v takový okamžik se Svatopluk s žádostí o radu obracel na diváky, kteří mohli hlasovat pro jednu z nabízených variant a ovlivnit životní příběhy Svatopluka. Také tento seriál se setkal se značným diváckým ohlasem a byl zopakován v 90. letech 20. století, kdy rovněž dosáhl vysoké sledovanosti. Troufám si říci, že divácký zájem přitáhla právě možnost aktivní participace na dějové linii. Pokud by byl seriál převeden do digitální formy, byl by názorným příkladem jednoduché, uzavřené (ve smyslu uzavřených hyperlinků) interaktivní narativity. V tomto případě by interaktivní narativita dávala divákům možnost pohrávat si s příběhem, jak by se jim právě zachtělo. Zkoušet všechny možné varianty: jednou se rozhodnout tak a podruhé zjistit, co *by* se stalo, *kdyby* se bývali rozhodli jinak – ostatně právě v tomto shledávám jednu z výhod interaktivní narativity.

Na druhou stranu, interaktivní narativita se nehodí pro všechny formy mediálních textů a ve filmovém prostředí se s ní častěji setkáváme spíše útržkovitě a v pouhých náznacích, např. ve filmu *The Groundhog Day* (1993). Tento pojednává o peripetiích televizního moderátora počasí Phila, jenž zjišťuje, že je lapen v časové smyčce jednoho dne. Několikrát se probouzí v to samé únorové ráno, za zvuků melodie písně z rádia. Phil je také tím jediným, kdo si je smyčky vědom. Co však netuší – jak se z ní vymanit. Pozvolna si začíná vytvářet taktiku: zapamatovává si, co lidé, které *každý* stejný den potkává, dělají, a začne si zkracovat chvíli tím, že se pokouší reagovat předem, nečekaně. Pokouší se využít svých znalostí budoucnosti lapené v jednom dni. Pokud by bylo dílo převedeno do

<sup>131</sup> V Praze byl projekt představen až o čtyři roky později, tedy v roce 1971 v kině Světozor. Následující rok byl *Kinoautomat* s odkazem na ideologickou nepřípustnost zakázán. Znovu se s ním mohla veřejnost setkat na světové výstavě EXPO '74 ve Spokane, ve státě Washington. V únoru 2006 byl film slavnostně uveden v Londýně; do pražského kina Světozor se vrátil v následujícím roce a je zde dosud s pravidelností promítán. Více informací je možno získat na webové stránce <www.kinoautomat.cz>.

interaktivní narativy (což by opakující se dny na první pohled dovolovaly) a publikum by si mohlo volit, v jakém sledu bude dny sledovat, ztratilo by svůj půvab a kouzlo. Situační humor vychází v převážné míře z faktu, jak se Phil s okolnostmi časové smyčky v lineárním sledu vyrovnává. Právě repetice vytváří komické situace. Dává Philovi šanci poodkrýt kruh událostí a zaměřit se na malé detaily, které mu později dovolí s předstihem variabilně reagovat. Interaktivní narativita by umožnila divákům přeházet pořadí dnů, ale zničila by základní koncept. Přestože film stojí na využití četnosti alternativních dějů, příběh může dobře fungovat jen ve své koherentní lineární. Cokoli jiného by bylo pouhou směsí dnů. Příběhu by nebyla dána šance se rozvinout, a to právě díky opakování momentů a možností, jak proti smyčce bojovat.<sup>132</sup>

## 10.2 Nefiktivní interaktivní narativita ve formě *digital storytelling*

Rámcová východiska interaktivní narativy nalézáme nejen na poli fikce. Mnoho nefiktivních projektů, využívajících dokumentární a žurnalistické techniky, lze nalézt na <<http://www.interactivenarratives.org>>. Ukázky interaktivní narativy zde prezentované využívají techniku digitálního vyprávění příběhů (*digital storytelling*) – hnutí<sup>133</sup>, které motivuje a učí (obyčejné) lidi všech věkových kategorií, jak se mohou za pomoci audiovizuálních technologií nových médií poeticky vyjadřovat, vyprávět a sdílet s ostatními své životní zkušenosti a vzpomínky v on-line příbězích. Digital storytelling je projevem sítí vlastnoručně vytvořených příběhů (ve formě autobiografických *filmů*), s důrazem kladeným na narativitu jako nepopíratelně významný nástroj z hlediska organizace a rozvoje komunitního společenství.<sup>134</sup> Je *koloběhem příběhů* (*story circle*), říká Hartley (2009), který v narážce na svůj a Fiskeho (1978) pojem *bardská funkce televize* hovoří o *bardské funkci* (*bard function*) *digital storytelling*.

Historie *digital storytelling* se datuje do poloviny 90. let 20. století. Za jeho kolébku je možné označit Spojené státy americké. Významnou, ne-li vůbec nejvýznamnější, pozici

<sup>132</sup> S obdobnou myšlenkou repetice se setkáme i v dalších filmech, namátkou jmenujme *Sliding Doors* (1995, režie Peter Howitt), *Lola rennt* (1998, režie Tom Tykwer) nebo *50 First Dates* (2004, režie Peter Segal).

<sup>133</sup> O *hnutí digital storytelling* hovoří například editoři knihy *Digital Storytelling Around the World*, John Hartley a Kelly McWilliamová (2009), které je podle nich jedním z nejryzejších příkladů splývání rolí zkušeného producenta a konzumenta/uživatele v prostředí nových médií.

<sup>134</sup> Právě v těchto případech se zesiluje pozice interaktivní narativy, která velmi vhodně a účelně doplňuje původní, tradiční vyprávění – ať už ústní, či písemně zachycené.



sehrálo *Center for Digital Storytelling* v kalifornském Berkeley, zaměřující se na žité příběhy komunit a jejich archivaci.<sup>135</sup> Jeho motto je s digitálním vyprávěním příběhů spojováno nejčastěji: „Každá komunita má svou paměť. Ne historii, ani archiv, ani úřední záznamy... Živou paměť, vědomí kolektivní identity protkané tisíci příběhy...“<sup>136</sup> Odtud se myšlenka *digital storytelling* dostala v roce 2001 dále za hranice Spojených států amerických – nejprve na území Spojeného království Velké Británie a Severního Irska, kde se dodnes těší značné oblibě<sup>137</sup>, následovaného v roce 2002 Austrálií, o rok později Izraelem, v roce 2005 Jihoafrickou republikou a v roce 2006 Brazílií. (Hartley, McWilliamová, 2009: 6) V rozličných podobách jej však dnes nalézáme i v řadě dalších zemí po celém světě.

Při svých studiích na *University of Glamorgan* v jižním Walesu (v akademickém roce 2004/2005) jsem se mimo jiné věnovala médiím a kultuře této země. Poprvé jsem se zde setkala s projekty usilujícími o zachycení vymírajících komunit menších vesnic, vycházejícími právě z interaktivní narativy.

Ekonomika Walesu se po řadu desetiletí, resp. století opírala převážně o těžbu černého uhlí v dolech. Rozhodnutí vlády Margaret Thatcherové z poloviny 80. let 20. století, v důsledku něhož došlo v následujících letech k postupnému uzavírání dolů (v současné době již nejsou v činnosti žádné z nich), uvrhlo Wales do hluboké a tíživé ekonomické krize.<sup>138</sup> V reakci na náhlou a nadprůměrně vysokou míru nezaměstnanosti odcházeli, resp. nejprve denně dojížděli, zvláště mladí lidé za prací do Anglie. Ta jim byla v porovnání s domovinou příslibem sociálních jistot. Dojíždění komplikovala (jak z časového, tak finančního hlediska) nedostatečná infrastruktura. To nakonec mnoho mladých Walesanů přimělo k trvalému přesídlení do Anglie. Docházelo k postupnému vylidňování menších vesnic, zvláště u hranic s Anglií. Některé z nich se v současné době

<sup>135</sup> V počátcích hnutí sehrál nepopíratelnou úlohu v jeho propagaci *Institute for New Media Studies* na *University of Minnesota*, kde se nachází výzkumná laboratoř *DiSEL (Digital Storytelling Effects Lab)*, zaměřující se na projekty v oblasti *digital storytelling*. Více informací na <<http://www.inms.umn.edu>>.

<sup>136</sup> <<http://www.storycenter.org/>>.

<sup>137</sup> V případě Walesu je *digital storytelling* (potažmo interaktivní narativita) hojně využíván k zachycení tzv. „hlasu malého národa“, jak o sobě Walesané v rámci britského království mluví. Jedním z duchovních otců je Daniel Meadows z *Cardiff University*. Řada projektů (s důrazem na *Capture Wales*) vzniká ve spolupráci s *BBC Cymru Wales* a je možno je shlédnout na <<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales>>, eventuálně se o nich dočíst na <<http://www.digistories.co.uk>>. Z Walesu se hnutí pod stálou patronací *BBC* přesunulo dále do Anglie s projektem *Telling Lives*.

<sup>138</sup> Jejím nepřímým důsledkem byla mimo jiné *krize maskulinity (crisis of masculinity)*, tolik skloňované v této části Velké Británie. Její důsledky se ve společnosti a její kultuře projevují dodnes.

ocitly na pokraji vymření, resp. zániku. Jev se stal výzvou pro několik univerzitních projektů, které se za pomoci digitálního vyprávění příběhů pokoušely zaznamenat pro potomky historii a příběhy tradičních komunit.<sup>139</sup>

Sepjetí s komunitním životem, jeho podpora, archivace vzpomínek a paměti stojí v pozadí vzniku hnutí *digital storytelling*. Technologie nových médií nahrávají snadnému zaznamenávání kolektivní paměti, následné archivaci a opětovnému zpřístupňování zachycených informací. Dostáváme se zpět k jednomu z konceptů nových médií, archivům, jenž bývá uvozován odkazy na francouzské filozofy Michela Foucaulta a Jacquese Derridu. (Gane, Beer, 2008) *Digital storytelling* vytváří novodobé multimediální archivy kolektivní paměti, veřejně zpřístupňované v celosvětové síti. Dokumentuje současný, dynamický vťah mezi rozvíjejícími se novodobými technologiemi, společností a její kulturou.

Ráda bych v této souvislosti zmínila jeden z projektů, který jsem si měla možnost prohlédnout při svém studijním pobytu. Bohužel se zdá, že tehdejší webový přístup k němu není v současné době aktivní. Vesnice, kterou studenti zachycovali, postihl výše načrtnutý osud. Nezaměstnanost v okolí donutila mladší obyvatele odejít za prací do jiných končin jak Walesu, tak Anglie. Mnoho domů se nepodařilo prodat, a proto je původní majitelé zanechali ladem. Domy pomalu chátraly a rozpadaly se. Škola, která kdysi bývala zároveň kulturním střediskem, se zavřela. Ve vesničce zůstalo žít jen několik starších obyvatel v penzi.

Studenti svůj projekt začali někdejším náčrtem plánu vesnice. Do něj zahrnuli i opuštěné, rozbořené a zaniklé domy. Mapa sloužila jako základní vodítko interaktivního propojení příběhů, tak jako jsme tomu byli svědky v případě plánu metra u Rymanovy fikce. K dokumentaci míst využívali digitální kamery a fotoaparáty. Pokusili se také sesbírat co nejvíce dobových fotografií a videozáznamů, které provázelo zvukové vyprávění obyvatel. Na vhodných místech jimi doplňovali texty. Se starší generací starousedlíků studenti natáčeli audio či videozáznamy, resp. nechávali je volně vyprávět o historkách vesnice, příbězích jednotlivých domů, jejich obyvatelích (využívali antropologických postupů, biografické metody). Tím se snažili poskládat historii, která se

---

<sup>139</sup> Obdobně, jako se tomu děje v případě snah o zachycení vymírajících minoritních jazyků a dialektů tzv. *language endangerment*.

vázala ke každé budově, což byla původní myšlenka projektu. Vše nakonec pospojovali do podoby hypertextu. Výsledné dílo bylo velmi zajímavým seskupením historie jedné zanikající komunity.

### 10.2.1 Projekt *Weird View*

Vzhledem ke skutečnosti, že předešlé dílo není možno v současné době shlédnout na webových stránkách, rozhodla jsem se v této části představit obdobný projekt, jenž za pomoci interaktivní narativity propojuje několik mediálních forem. *Weird View* bych uvedla slovy Susan Sontagové: „Když se bojíme, tak střílíme. Ale když jsme nostalgičtí, tak fotíme“. (Sontagová, 1975: 15) To jde ruku v ruce s Barthesovým: „...fotografie mechanicky opakuje to, co nikdy nemůže být znovu existenčně zopakováno.“ (Barthes, 2003: 20)

Autorky projektu, Valentina Nisiová a Jo Briggsová, se v něm, za pomoci prostředků interaktivní narativity, pokusily zachytit komunitu žijící v dvaceti řadových domcích v Lucan, v jednom z dublinských předměstí. Právě fotky a sekvence natáčené na digitální kameru hrály důležitou roli. Projekt je postaven na hypertextovém propojení všech dostupných materiálů – základ tvoří texty sesbírané a propojené hyperlinky. Nisiová a Briggsová vyšly z ústního vyprávění obyvatel. Využily možností nových multimediálních aplikací. Příběhy doplnily zvukem, statickými i pohyblivými obrázky, grafikou, animací. Za pomoci digitální techniky<sup>140</sup> autorky zachycovaly pravdivé historky obyvatel týkajících se života ve společenství. Můžeme říci, že zaznamenávaly folklór komunity. Vše ilustrovaly fotografie a natočený dokumentární materiál, zachycující vzpomínky vypravěčů.

Fotografie, stejně jako dokumentární film, *vypráví* svými záběry *příběh*, bez ohledu na popisky či mluvené slovo. Obě formy zachycují svět *tam venku* – na určitém místě, v daném čase. S fotografií a dokumentárním filmem si více než s jinými formami vizuálního umění spojujeme slova objektivní a realita. Věříme věcem, které vidíme na vlastní oči. Domníváme se, že fotografie jakoby navždy „zmrazila“ daný moment a s ním související místo. Zachycuje změny. *Pamatuje* si je dokonce lépe než naše paměť. Situace

<sup>140</sup> Často se jednalo o natáčení na kameru; v případě, že byl vypravěč příliš nervózní, nebo si nepřál být vidět, se používal diktafon; v několika ojedinělých situacích byly autorky donuceny od techniky zcela upustit a spokojit se s poznámkami do zápisníku, které pak přepisovaly.

je však mnohem složitější a mnoho z těchto domněnek je značně iluzorních. Fotografie není objektem ve vzduchoprázdnu, objektem bez kontextu. Její tvorbu provází a dílo určuje například zvolený záběr, jenž může výsledný obrázek zkreslit stejně jako použití určitých slov či frází v projevu. Tím bych se však již dostávala k teorii fotografie.

Projekt *Weird View* je dostupný v mnoha verzích – byl prezentován jako interaktivní instalace v Douglas Hyde Gallery v Dublinu v roce 2000 (následně byl představen v dalších evropských městech), objevil se v podobě disků CD-ROM a dokonce existuje i jeho omezená (ve smyslu omezeně interaktivní) verze dostupná na <http://www.weirview.com>.<sup>141</sup> Prezentován je jako interaktivní nelineární forma. Čtenáři mohou využít řady rozdílných přístupů k textům – například se zajímat o některou z postav a provázet ji napříč texty. V tomto případě se čtenář dostane k textům, které se k osobě vážou přímo, popřípadě k těm, v nichž je jen mimoděk zmíněna. Další možností může být obliba v některém domě – čtenář se zaměří na povídání, které se pojí jen ke konkrétnímu území. Nabízí se také volba tématu, jež nás bude opět provázet od historky k historce – například losos nebo krádež (autorky respektovaly přání usedlíků a materiály, které si přáli nechat nezveřejněné, se do projektu nepoužily – například násilná smrt někoho z komunity). Konečně poslední možností je jakékoli propojení prezentovaných voleb či zcela náhodné pročitání textu.

Autorky si daly záležet na kvalitním propojení textu desítkami, ne-li stovkami hyperlinků. Je pouze na čtenářích, jak tomu bývá u interaktivní narativy zvykem, aby si svou osobitou verzi ke čtení vystavěli sami. Zároveň každý text, který čtenář uchopí, tvoří dostatečně samostatnou jednotku, jež dává smysl i ve chvíli, kdy se čtenář rozhodne dále nevyužít nabízejících se hyperlinkových odkazů.

Projekt *Weird View* je postaven hlavně na mluveném vyprávění (většina historek se týkala období 1940-1970). Stejně příběhy mohou být s ohledem na různé vypravěče pojaty s jemnými dějovými odlišnostmi. To, co *Weird View* oproti živému vyprávění reflektovat nemůže, je fakt, že ten samý vypravěč někdy historku při opětovném vyprávění pozměňuje. Čtenáři, kteří text uchopují, však stále docházejí k individuálním zážitkům.

---

<sup>141</sup> V případě posledně zmiňované lze do textu vstoupit jen poklepáním na dveře, nikoli na okna, která v úplné verzi spouští filmové nahrávky.

I zde jsme svědky postmoderních hrátek s rolí autora a čtenáře. Koho zde vlastně považovat za autory a koho za čtenáře? S myšlenkou přišly Nisiová a Briggssová. Příběhy však vyprávěli starousedlíci<sup>142</sup> (včetně obyvatel, kteří se odstěhovali) – Nisiová a Briggssová v té době představovaly publikum (nechaly vypravěče povídat příběhy, aniž by je přerušovaly). Byly to však právě ony, které projekt po technické stránce složily dohromady a poté zpět předvedly obyvatelům řadových domků – ti se tak zpět z pozice autorů stávají diváky. Nisiová a Briggssová jsou sice ty, které text provazují hyperlinky, ale ztrácí kontrolu, ono poslední slovo nad textem, který si čtenář zvolí.

Oblasti se díky protékající řece, kterou je možno ze všech domků vidět, říká *Weir View*, ale obyvatelé si ji mezi sebou přejmenovali na *Weird View* (odtud název celého projektu). Právě řeka hrála významnou úlohu v mnoha příbězích, i ve vlastním předávání příběhů (muži sem chodili rybařit, ženy prát prádlo, děti si hrát). Zajímavostí je fakt, že pro natáčení videoklipů, jež doplňují vyprávění, byli najímáni herci. Zatímco obyvatelům se celý projekt zamlouval a bez problémů nechávali natáčet interiéry svých domů, oni sami se v něm styděli objevovat.

I *Weird View* čerpal svou inspiraci v jednoduše členité Rymanově fikci 253. Příběh pojí geografické místo a sociální přináležitost ke komunitě (i když v případě Rymana jsme se setkali jen s dočasnou skupinou náhodných cestujících, ohrazenou kapotou vozů metra). Autorky uvozují dílo náčrtem domů, které je čtenářovou bránou k příběhům (viz příloha). Interaktivita se v tomto případě projevuje v navigaci po textu. Vzhledem k faktu, že autorky *Weird View* prezentovaly jeho protagonistům, stálým i dřívějším obyvatelům sociální komunity, bylo by jistě zajímavé dotočit materiál o jejich diváckých reakcích, včetně slovních komentářů. Zachycené příběhy, které se slovně tradovaly po generace, jsou velmi zajímavým pramenem pro antropology, stejně jako pro lingvisty a sociology.

---

<sup>142</sup> Hovořím-li o *starousedlících*, mám na mysli fakt, že domky byly vystavěny na konci 19. století pro dělníky v nedaleké továrně, k jejímuž uzavření došlo v roce 1988. V domech, které továrna svým zaměstnancům pronajímala, žily většinou rozvětvené rodiny (spíše chudší) a komunitu tvořilo přibližně sto lidí. Po uzavření továrny někteří z nich za rozumnou cenu domy odkoupili (to znamená, že zde rodinný klan žil více než století). Ve zbylých případech byly domy prodány novým majitelům. K těm starousedlícím vždy odkazují jako „k právě se přistěhovalým“, přestože ono „právě“ v tomto případě znamená třeba dvacet let.

## ZÁVĚR

„Ve světě, kde úspěch znamená šetřit časem, má myšlení jedinou, ale neodstranitelnou vadu: je ztrátou času,“ vyřkl provokativně Jean-François Lyotard ve své úvaze o postmoderní době. (Lyotard, 1984: 36) Ocitli jsme se v historickém období, které nazval *počítačovou společností*. (Lyotard, 1984) Jak jsme viděli, počítač, a v širší perspektivě nová média, ovlivňuje naše uvažování o médiích, stejně jako (novou) mediální gramotnost.

Tak jako interpersonální komunikace vyžaduje ke své úspěšnosti platformu v podobě sdílení jazyka a významů (jímž oba komunikátoři rozumí a které jsou pro ně zasazeny do blízkého kontextu), komunikace na úrovni uživatelé/čtenáři/hráči versus nová média předpokládá to obdobné. To *nové* na nových médiích je *jazyk*, jakým k nám promlouvají. Nová média (zvláště díky propojení digitality a interaktivity) zvrátila vývoj od původně interpersonální komunikace (jakou umožňoval ve své době telegraf a telefon), přes média, která se více obracela k anonymnímu publiku, zpět k interpersonální komunikaci. Pokud mohla elektronická média poměrně rychle (a v zásadě jednosměrně) předávat mediální sdělení od profesionálního komunikátora mnohačetnému, disperznímu publiku, pak nová média jdou ještě dále. Každý jejich uživatel může být současně příjemcem a odesílatelem sdělení. Nová média umožňují „n-směrnou“ komunikaci, jež se může a nemusí odehrávat v reálném čase a v synchronním průřezu.

Dá se říci, že nová média do sebe inkorporovala starší mediální formy, resp. si je adaptovala a dále s nimi pracuje. Ani interaktivita, ani hypertext, které si s novými médii spojujeme, nejsou nedávným objevem, neřku-li jejich unikátním rysem. Nová média rovněž transformovala a ovlivnila stávající formy a žánry. Ostatně, nic z toho není neobvyklé. O něčem podobném hovořil již McLuhan (1964), například v souvislosti s filmem stavícím na divadelních konvencích. Na poli nových médií jeho teorie dále rozvedli Bolter a Grusin (1999) v konceptu *remediace*, na něž později ve svých úvahách navázal ku příkladu Manovich (2001).

Nová média se přes svoji ranou, snad i lehce rozpačitou fázi pevně ukotvila v naší společnosti a její kultuře. Nám, svým uživatelům, otevřela nové obzory, ale i možnosti

spojené s (unikátními) rysy, jimiž ze své povahy disponují. Příkladem takového vývoje je bezesporu právě se píšící historie elektronické literatury, včetně jednoho z jejích žánrů – **interaktivní narativity**, jejíž reflexi (včetně historického ukotvení) je tato rigorózní práce zasvěcena.

Člověk je svou podstatou hravý. Nová média nabízí jedinci *únik* do svého světa. *Vnoření se* do platformy nového média, ono magické slůvko *imerze*, je také tím, čím nová média lákají. Johan Huizinga (1971) člověka ve 30. letech 20. století pojmenoval *homo ludens*. Hru pokládal za nejpříznačnější faktor civilizace, podstatu kulturního projevu. „Kultura se nerodí *jako* hra, ani *ze* hry, spíše *ve* hře.“ (Huizinga, 1971: 73) Hra lidem umožňuje svobodně jednat, vystoupit z „obyčejného“ nebo „vlastního života“. (*ibid*: 16) Hra je spojena s „jiným bytím“ než je „všední život“, uskutečňovaném uvnitř časoprostorových hranic, doprovázená řádem a pravidly, které zvyšují její napětí. (*ibid*: 33) Také poetické formy jsou pro něj hrou – „hrou se slovy a řečí“. (*ibid*: 122) (Literární) interaktivní narativita předložené herní premisy více než naplňuje.

S nabídkou uniknout ze všednodennosti do virtuální reality přispěchaly počítačové hry. Aplikovaná interaktivní narativita umožnila větší zapojení hráče. Vytváří intimitu mezi hráčem a strojem v podobě počítače a jeho součástí. Člověk se na chvíli stává, jak tomu u her bývá, někým jiným. Odpovědnost za text je v případě hráčů o něco vyšší než u literárních forem interaktivní narativity. Právě hry a jejich oblíbenost byly jedním z důvodů, že se počítač záhy začal používat pro domácí účely a poměrně rychle se prosadil. Nová média se stala součástí našich každodenních životů.

Propojení narativních principů a interaktivity se plně rozvíjí v podobě *interaktivní narativity*, která se z prostředí videoher a počítačových her přesouvá do elektronické literatury. Svou pověst si buduje na multilinearitě a nesequenčnosti (nutno poznamenat, že její principy můžeme v jisté míře nalézt v experimentálních obměnách už u tradiční narativity). Z pohledu interaktivní narativity jsme vyzýváni přistupovat k prvku narativity z nové perspektivy. Literární interaktivní narativita však nepředstavuje hrozbu pro klasické literární formy, ani tradiční narativitu. Neznamená jejich zánik, ani úpadek. Spektrum stávající literární produkce pouze rozšiřuje, obohacuje. Může být prostředkem, jak ke čtení přilákat mladší generace, které často postrádají zálibu v tištěné literatuře.

Distinktivním rysem nových médií je komplexita jejich vnitřní struktury a vyžadovaná participace uživatelů. Ti si mohou systém adaptovat k obrazu svému. Interaktivní narativita je bezesporu výzvou pro čtenáře v mnoha ohledech (leží na nich například břemeno *netriviálního* čtení). Nastolila nová pravidla pro *aktivní participaci*. Posouvá a rozšiřuje předešlé hranice pojetí aktivního čtenáře. Na druhou stranu klade nové požadavky také na autory, kteří s ní musí počítat už v procesu tvorby. Jen tak mohou využít *nové* možnosti nových médií v protikladu s pouhou konverzí klasických děl do digitální podoby.

Z pohledu nových médií dochází v komunikačním procesu na poli literatury k prolínání dichotomie autor-čtenář v rovině vícesměrných interakcí (obdobný vývoj je patrný také u dalších forem interaktivní narativity, nejen té literární). Interaktivní narativita stírá ostrou hranici mezi autory a čtenáři, kteří svými volbami dotváří na konci každého jednotlivého čtení volatelnou *finální* podobu textu. Klíčovým slovem by zde mohla být perspektiva (např. prostorová – disperzní publikum nerespektující státní hranice, ale i obsahová).

Bolter o hypertextové narativitě prohlásil: „Mohli bychom říci, že zde není vůbec žádný příběh; jsou zde jenom jednotlivá čtení.“ (Bolter, 1991: 124) S tím bych si troufala polemizovat. Domnívám se, že Bolter citovaná slova vyřkl s lehkou nadsázkou. Na druhou stranu, na věc se lze podívat též z jiného úhlu. Jak několik literárních směrů i mediálních studia opakovaně prozkoumaly, čtenář nevstupuje do trianglu autor-dílo-čtenář jako *tabula rasa*, ale se svými znalostmi, postoji, hodnotami, resp. zkušenostmi, které se všechny dohromady podepisují na volbě vlastního textu a procesu jeho interpretace. V tomto směru nepřináší interaktivní narativita žádnou převratnou novinku. To nové na ní však je, že čtenářova aktivní pozice jde za tento rámeček a projevuje se také v tom, že on sám *vystavuje* text z dostupných textových jednotek.

„Jednota textu leží v jeho místech určení, ne v jeho původu.“ (Eco, 1981). Interaktivní narativita navozuje prověřené výroky – vše se točí kolem čtenáře a jeho interpretace. Autor ze své pozice nemá provázet čtenáře detailními manuály, ale raději materiálem, s nímž může dále pracovat. Je na čtenáři, aby objevoval, jak k němu text promlouvá. Čtenářova participace leží ve schopnosti utvářet ve své mysli z nelineárních textů texty lineární. Landow (1992) to dokonce nazývá novou kvalitou čtenáře.



Chris Caword (2005) předpověděl, že *ryzí interaktivní narativita* se objeví nejdříve mezi lety 2006-2008. Vycházel tehdy z faktu, že nová média se rozvíjí mnohem vyšší rychlostí, než jak jsme tomu byli svědky u starších mediálních forem. Se znalostí současného stavu věci mu mohu oponovat. Literární interaktivní narativita se stále vyvíjí a prozatím nelze hovořit o dokonaném procesu (což však nijak nerozporuje její estetické kvality, kterými mnohá současná díla disponují). Její pozice se upevňuje a mění s přibývajícími a zkušenějšími čtenáři, kteří pozvolna objevují taje a krásu pro ně do té doby nepoznané elektronické literatury. Nová média tak v sobě sice zahrnují potenciál rychlého technického rozvoje, nicméně svůj čas k adaptaci potřebují také čtenáři. Na tištěnou knihu si měli možnost zvykat několik století v porovnání s pouhými zhruba třemi desetiletími v případě interaktivní narativity, resp. elektronické literatury. Porozumět transformaci své čtenářské role, kterou si dosud spojovali hlavně se zkušeností s tištěnou literaturou, je pro opravdový požitek z kontaktu s interaktivní narativitou nezbytné a nelze to uspěchat.

## SUMMARY

Stories are the cornerstone of common cultural understanding, creativity, and even socialization and language. They surround us and stimulate us, entertain us, engage us, and even horrify us. We tell them every day and even participate in and create them just by living our lives and interacting with others. Being human simply means being part of a narrative on our journeys through life—right from infancy with the exposure to fairy-tales that afford us the chance to understand and decode our first stories along with language that introduces us to basic concepts like right and wrong. In fact, Tilley claims that “We are socialized through narrative forms, which offer stories to moderate behaviour (‘Don’t do that or...’), to develop language (‘Mary, Mary, quite contrary...’), to engage the imagination (‘Beware the wolf in the forest...’) or to make us laugh (‘This little piggy went to market...’).” (Tilley, 1992: 53) Here is also where we are first introduced to the traditional structure and organizing principles behind the phenomenon of storytelling—*narrative*.

The rise of new media introduced to us, as readers, a brand new genre—electronic literature. Now in the age of new media, narrative is continuing its evolution by returning to us and involving us in the creation of stories and meanings thanks to the new form of storytelling, *interactive narrative*, which not only does not consider the *reader* a passive consumer any more (which was already claimed a few decades ago by poststructuralism or constructivist academics), but rather as an *active participant* in the story who creates the final cut of the story. Reader does not show his active participation only by involving his experience, values and attitudes into the interpretation of the text. He/she builds up the text itself by choosing the text items he/she approaches and its order.

Traditional and new media are not exclusively categories but rather represent a continuum. New media borrowed older ideas and adapt them. They influenced older media forms but also are influenced by them. One of the examples is interactivity which Lister (2003) names as one of five elements defining the new media along digitality, hypertextuality, dispersal and virtuality. *Interactivity* certainly belongs to the key features of the new media, but the idea itself cannot be considered as something new, neither

unique--except for more choice, and thus wider interactions with more possible interpretative responses. What is *new* about it is the usage of it in new media sphere. We associate the term with other meanings. One of them is *embodied* in concept of *hypertexts*.

**Hypertext** is simply the computer-based way in which texts or parts of texts are linked together (through highlighted or otherwise marked word(s)) which leave the user to choose the path they will take when they encounter them. Thanks to hypertext allowing segmentation of the text, it gets closer to what Roland Barthes called an ideal text. Barthes sees the aim of any literary work as making “the reader no longer a consumer, but a producer of the text”. (Barthes, 1975: 4) This is the soul of interactive narrative and only through it can readers access the ‘magic of the signifier’ and enjoy the pleasure of the text.

New media provide the user by the possibility to choose what he/she wants to see, to decide which path to continue by using the menu, or we can even say to help to generate the work that can be thus considered as unique. The user is getting closer to the position of the author. Some academics, such as Manovich (2001), even call the user from this perspective a *co-author*. No matter if we agree with it or not, the users of new media are at least becoming active participants who can interact with the display/screen of new media and control it in different levels of presented interactivity.

New media have helped develop non-linearity not only in new media forms, but have also brought it to the traditional forms such as novels and films. With this interweaving of traditional/new forms and elements it is appropriate to ask: ‘Can *interactive narrative* mean the contradiction in terms’? In this State Doctoral Thesis I argue that it is not.

**Interactive narrative** is more than digital storytelling numerically expressed in a binary code (0, 1). It is about the interconnection of media—and *text*—consisting of several elements: words, static and moving pictures, graphics, and sounds. Their symbiosis communicates. Thus, the concept of interactive narrative assumes two conditions:

1. The author/narrator counts on the active role of reader and creates the text which involves the possibility of multiple and variable reading (no matter what kind of text it is).

2. The reader understands its role in this concept of the presented possibilities and is aware of the ways to use and read the text

Interactive narratives actually are the very realistic and even broader example of what Fiske calls polysemic texts. In this case they are not polysemic just from the way of readers' interpretation (however this does not change by new media), but the author takes this into account from the real beginning in offering the possible path to follow and read the parts of text(s)—using Barthes's terminology *lexias*—in order as he wishes. Browsing through the texts thanks to hyperlinks allows the non-sequential reading. Not only the reader can interpret the texts, but he/she also has the choice of *building* the texts that he/she is going to interpret to the final form while choosing the way to read it.

***Interactive narrative*** currently appears more and more within the World Wide Web. My focus, however, is not exclusively limited to literary interactive narrative available in the World Wide Web, but considers also the origin of the concept (arising from the videogames and computer games) as well as its non-fiction examples. We can find elements of interactive narrative across media forms and genres and I have illustrated this fact in several examples—including four larger analyses of literary interactive narrative available on the Internet, as well as a non-fiction project called *Weird View*. I also present two case studies of computer games: *Myst* as an early example of interactive narrative, and *Banja* as one of the most interactive of the interactive narratives available on the Internet.

## PRAMENY A LITERATURA

AARSETH, E. J. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press, 1997. 203 s. ISBN 0-8018-5579-9.

AARSETH, E. J. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: Temporality in Ergodic Art. In Marie-Laure Ryan (ed.) *Cyberspace Textuality*, Bloomington and Indianapolis: University of Indiana Press. 1998, pp. 1-14. ISBN 0-253-21242-1 .

ADAMOŤ, K. [et al.] *Universum: všeobecná encyklopedia*. Praha: Odeon, 2002.

ADAMS, E. A. Interactive Narrative Revisited: Ten years of Research [online]. 2005 Game Developers' Conference. [cit. 31. prosince 2010]. Dostupný z WWW: <[http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive\\_Narratives\\_Revisit/body\\_interactive\\_narratives\\_revisit.htm](http://www.designersnotebook.com/Lectures/Interactive_Narratives_Revisit/body_interactive_narratives_revisit.htm)>

ADORNO, T. W. *Minima Moralia: reflexe z porušeného života*. Praha: Academia, 2009 [1951]. 250 s. ISBN 978-80-200-1759-8.

ADORNO, T. W. *Schéma masové kultury*. Praha: OIKOYMENH, 2009. 62 s. ISBN 978-80-7298-406-3.

AITCHISONOVÁ, J. – LEWISOVÁ, D. M. (eds.) *New media language*. London: Routledge, 2003. p. 224. ISBN 0415283035.

APOLLINAIRE, G. *Calligrammes*. Paris: Gallimard, 1970. 188 s.

ARISTOTLE *Poetics*. London: Dent, 1963.

ARRENDTOVÁ, H. *The Human Condition*. Chicago: University of Chicago Press, 1958. 385 s.

AUDI, R. *Epistemology: A Contemporary Introduction to the Theory of Knowledge*. London: Routledge, 1998. 432 s. ISBN 0415879221.

BALOVÁ, M. *Narratology: Introducton to the Theory of Narrative*. Toronto: University of Toronto Press, 1985. 254 s. ISBN 0802078060 .

BARKER, C. *Cultural Studies: Theory and Practice*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications, 2005. 485 s. ISBN 978-0-7619-4156-9.

BARTHES, R. *Das semiologische Abenteuer*. Frankfurt/M.: Suhrkamp Verlag, 1988. 304 s. ISBN 3518114417.

BARTHES, R. Extracts from *Camera Lucina*. In: L. Wells (ed.) *The Photography Reader*. London, New York: Routledge, 2003. pp. 19-30. ISBN 0-415-24660-1.

BARTHES, R. *Image, Music, Text*. London: Fontana Press, 1977. 220 s. ISBN 0-00-686135-0.

BARTHES, R. *Kritika a pravda*. Praha: Dauphin, 1977. 264 s. ISBN 80-86019-53-5.

BARTHES, R. *Le plaisir du text*. Paris: Seuil, 1973. 105 s. ISBN 2-02-001964-7.

BARTHES, R. *Mytologie*. Praha: Dokořán, 2004 [1957]. 170 s. ISBN 80-86569-73-X.

BARTHES, R. *Nulový stupeň rukopisu*. Praha: Československý spisovatel, 1967. 145 s.

BARTHES, R. *S/Z*. Paris: Seuil, 1970. 431 s. ISBN 978-80-86955-73-5.

BARTHES, R. To write: an intransitive verb? In R. Macksey a E. Donato (eds.) *The Language of Criticism & the Sciences of Man: The Structuralist Controversy*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press. 1970, pp. 134-144.

BERGER, A. A. *Narratives in Popular Culture, Media, and Everyday Life*. Thousand Oaks, London, New Delhi: Sage, 1996. 214 s. ISBN 0761903453.

BENJAMIN, W. *Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit*. Frankfurt/M: Suhrkamp, 1963. 112 s. ISBN 3518100289.

BENJAMIN, W. The Author as Producer. In: A. Arato, E. Gebhardt (eds.) *Essential Frankfurt School Reader*. New York: Continuum, 1982 [1934]. pp. 254-269. ISBN 0-8264-0194-5.

BENJAMIN, W. The Work of Art in the Age of its Technological Reproducibility: Third Version. In: H. Eiland, M. W. Jennings (eds.) *Walter Benjamin – Selected Writings*, Volume 4: 1938-1940. Cambridge, MA: Harvard University Press, (2003) [1935]. pp. 251-283. ISBN 0-674-94585-9.

BENTHALL, J. *The Body Electric: Patterns of Western Industrial Culture*. London: Thames and Hudson, 1976. 224 s. ISBN 050001129X.

BERNSTEIN, M. Into The Weeds. In: Bernstein, M., Greco, D. (eds.): *Reading Hypertext*. Watertown, MA: Eastgate Systems. 2009. pp. 1-13. ISBN 1-8845-1148-1.

BERELSON, B. Communication and public opinion. In: W. Schramm (ed.) *Communications in Modern Society*. Urbana, IL: University of Illinois Press, 1948. pp. 167-185.

BETTELHEIM, B. *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. New York: Knopf, 1976. 328 s. ISBN 0307739635.

- BIMBER, B. Three Faces of Technological Determinism. In: In: M. R. Smith, L. Marx (eds.) *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*. Massachusetts: MIT PRESS, 1994. pp. 79-100. ISBN 0-262-19347-7.
- BLANCHOT, M. *Literární prostor*. Praha: Hermann & synové, 1999. 382 s. ISBN 80-238-4354-0.
- BLOK, R. A Sense of Closure: The State of Narration in Digital Literature. In: H. Ballig and A. K. Madsen (eds.) *From Homer to Hypertext: Studies in Narrative, Literature and Media*. Odense: University Press of Southern Denmark, 2002. pp. 167-180. ISBN 87-7838-679-9.
- BLONDHEIM, M. The Significance of Communication According to Harold Adams Innis. In: R. Watson, M. Blondheim (eds.) *The Toronto School of Communication Theory: Interpretations, Extensions, Applications*. Jerusalem: The Hebrew University Magnes Press, 2007. pp. 53-82. ISBN 978-965-493-292-9.
- BLONDHEIM, M., WATSON, R. *The Toronto School of Communication Theory: Interpretations, Extensions, Applications*. Jerusalem: The Hebrew University Magnes Press, 2007. 366 s. ISBN 978-965-493-292-9.
- BOLTER, J. D. *Writing Space: The Computer, Hypertext and the History of Writing*. Hillsdale, New Jersey: Erlbaum, 1991. 258 s. ISBN 0-8058-042-7.
- BOLTER, J. D., GRUSIN, R. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1999. 295 s. ISBN 0-262-52279-9.
- BONDANELLA, P. *Umberto Eco and the Open Text: Semiotics, Fiction, Popular Culture*. New York: Cambridge University Press, 1997. 236 s. ISBN 0521020875.
- BORGES, J. L. The Garden of Forking Paths. In: *Borges: Collected Fiction*. New York, London, Victoria, Ontario: Penguin Books, 1999. 567 s. ISBN 0-670-84970-7.
- BROOKS, P. *Reading for the plot: Design and intention in narrative*. New York: Knopf, 1984. 363 s. ISBN 0674748921.
- BRECHT, B. Der Rundfunk als Kommunikationsapparat. In: *Blätter des Hessischen Landestheaters*, Darmstadt, July 1932, No. 16.
- BRETTE, O. Thorstein Veblen's theory of institutional change: beyond technological determinism. In: *European Journal of the History of Economic Thought*. 2003, 10(3), pp. 455-478. ISSN 0967-2567.
- BRYANT, J., OLIVER, M. B. *Media Effects: Advances in Theory and Research*. New York: Routledge, 2009 [1994]. 640 s. ISBN 978-0-8058-6449-6.

BUSH, V. As We May Think. In *Atlantic Monthly*. July 1945, 176 (1), pp. 101-108.

BUSH, V. Mechanization and the Record. In *V. Bush Paper Library of Congress*, 1939, Box 138.

BYSTRICKÝ, J. – MUCHA, I. *Simulace, systémy a kontingence*. Praha: tiskárna a vydavatelství Pelhřimov, 2002. 207 s. ISBN 8086391078.

CALLOIS, R. *Men, Play and Games*. Trans. Meyer Burasch. New York: Free Press, 1961. 208 s. ISBN 025207033X.

CASTELLS, M. Materials for an Exploratory Theory of the Network Society. In: *British Journal of Sociology*. 2000, 51(1), pp. 5-24. ISSN 0007-1315.

CASTELLS, M. *The Internet Galaxy: Reflections on the Internet, Business, and Society*. Oxford: Oxford University Press, 2002. 304 s. ISBN 0199255776.

CASTELLS, M. *The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture*. Vol. 1. Oxford: Blackwell, 1996. 656 s. ISBN 1405196866.

CHATMAN, S. *Story and Discourse*. Ithaca: Cornell University Press, 1978. 277 s. ISBN 080149186X.

CHATMAN, S. *Dohodnuté termíny: Rétorika narativu ve fikci a filmu*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci, 2000. 259 s. ISBN. 8024401754.

CICCORICCO, D. *Reading network fiction*. Tuscaloosa: The University of Alabama Press, 2007. 244 s. ISBN 0-8173-1589-4.

CLARK, R. A model to conceptualize the interactivity. In: *International Journal for Interactive Design and Manufacturing*. 2009, 3(3), pp. 147-156. ISSN 1955-2513.

COBLEY, P. *Narrative: The New Critical Idiom*. London: Routledge, 2001. 288 s. ISBN 0415212626.

COMOR, E. Harold Innis and The Bias of Communication. In: *Information, Communication & Society*. 2001, 4(2), pp. 274-294. ISSN 1369-118X.

COOVER, R. The End of Books. In: *The New York Times Book Review*. June 21, 1992, (1), pp. 23-25.

CRAWFORD, C. *The Art of Computer Game Design: Reflections of a Master Game Designer*. Berkely, California: Osborne/McGraw-Hill, 1984. 120 s. ISBN 0078811171.

CRAWFORD, C. *Chris Crawford on Interactive Storytelling*. Berkeley, California: New Riders Games, 2005. 366 s. ISBN 0321278909.



CULLER, J. *Krátký úvod do literární teorie*. Brno: Host, 2002. 168 s. ISBN 8072940708.

CUNNINGHAM, V. *Reading After Theory*. Oxford, Malden, Massachusetts: Blackwell Publishers, 2002. 194 s. ISBN 0-631-22167-0.

DiBIANCO, M. (2004) *Is novel yet dead? Of course not. But it's sick, isn't it?* [online]. 2004. [cit. 14. listopadu 2010]. Dostupný z WWW: <<http://www.cyberartsweb.org/cpace/111/MDWeb/page1.html>>.

DALZIEL, J. *Yes, Papa, it's Banja!* [online]. June 14<sup>th</sup> 2000. [cit. 18. listopadu 2010]. Dostupný z WWW: <<http://www.flashmagazine.com/472.htm>>.

De KERCKHOVE, D. McLuhan and the Toronto School of Communication. In: *Canadian Journal of Communication*. 1989, 14(4), pp. 73-79. ISSN 0705-3657.

DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Qu'est-ce que la philosophie?* Paris: Les Éditions de Minuit, 1991. 206 s. ISBN 2707313866.

DAVIS, G. (ed.) *The Blackwell Encyclopedic Dictionary of Management Information Systems*. Malden, Massachusetts, Oxford: Blackwell Publishers, 1999. 263 s. ISBN 1-55786-948-0.

DERRIDA, J. *Of Grammatology*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 1997 [1967]. 360 s. ISBN 0-8018-5830-5.

DERRIDA, J. Signatura událost kontext in *Texty k dekonstrukci: práce z let 1967-72*. Bratislava: Archa. 1993, pp. 277-306. ISBN 80-7115-046-0.

DEUZE, M. Journalism and the Web: An Analysis of Skills and Standards in an Online Environment. In: *Gazette*. 1999, 61(5), pp. 373-390. ISSN 1748-0485.

DEUZE, M. The web and its journalisms: considering the consequences of different types of newsmedia online. In: *New Media & Society*. 2003, 5(2), pp. 203-230. ISSN 1461-4448.

DOLEŽAL, L. *Heterocosmica. (Fikce a možné světy)*. Praha: Karolinum, 2003 [1998]. 311 s. ISBN 80-246-0735-2.

DOLEŽAL, L. *Identita literárního díla*. Brno, Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR. Edice Theoretica, 2004 [1985]. 66 s. ISBN 80-85-778-39-4.

DOUGLASOVÁ, J. Y. *The End of Books—or Books Without End?: Reading Interactive Narratives*. Ann Arbor: University of Michigan Press, 2004 [2001]. 216 s. ISBN 0-472-08846-7.

DOUGLASOVÁ, J. Y. Will the Most Reflexive Relativist Please Stand Up: Hypertext, Argument, and Relativism. In: I. Snyderová (ed.) *Page to Screen: Taking Literacy into the Electronic Era*. London: Routledge, 1998. pp. 144-162. ISBN 0-415-17465-1.

- DOUGLAS, S. *Inventing American Broadcasting: 1899-1922*. Baltimore, MD: Johns Hopkins University Press, 1987. 363 s. ISBN 0801833876.
- DOWNES, E. J., MCMILLAN, S. J. Defining interactivity: A Qualitative Identification of Key Dimensions. In: *New Media & Society*. 2000, 2 (2), pp. 157-179. ISSN 1461-4448.
- DYSONOVÁ, L. Teenage Girls 'Play House': The Cyber-drama of *The Sims*. In A. Jahn-Sudmann and Ralf Stockmann (eds.) *Computer Games as a Sociocultural Phenomenon: Games Without Frintiers, War Without Tears*. London: New York: PALGRAVE MACMILLAN, 2008. pp. 197-206. ISBN 0-230-54544-0.
- ECO, U. *Meze interpretace*. Praha: Karolinum, 2004 [1990]. 330 s. ISBN 80-246-0740-9.
- ECO, U. O některých funkcích literatury. In: *O literatuře*. Praha: Argo, 2004. str. 7-19. ISBN 80-7203-588-6.
- ECO, U. Původnost v opakování. In: *Svědectví*. 1988, 88, str. 856-872.
- ECO, U. *Reflections on The name of the Rose*. Martin Secker & Warburg Limited, 1985. 84 s. ISBN 043614090X.
- ECO, U. *The Open Work*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989 [1962]. 285 s. ISBN 0674639766.
- ECO, U. *The Role of Reader*. Bloomington IN: University of Indiana Press, 1979. 273 s. ISBN 025320318X.
- ELLUL, J. *The Technological Society*. New York: Alfred A. Knopf Inc, 1964. 512 s. ISBN 0-394-70390-1.
- ENZENSBERGER, H. M. Constituents of a Theory of the Media. In: *New Left Review*. 1970, no. 64, pp. 13-36. ISSN 0028-6060.
- ESKELINEN, M. *Towards Computer Game Studies, Part 1: Narratology and Ludology*. [online]. [cit. 18. listopadu 2010]. Dostupný z WWW: <<http://www.siggraph.org/artdesign/gallery/S01/essays/0416.pdf>>.
- FERGUSON, M. The challenge of neo-technological determinism for communication systems of industry and culture. In: M. Ferguson (ed.) *New communication technologies and the public interest: comparative perspectives on policy and research*. London: SAGE Publications, 1986. pp. 52-70. ISBN 0803997280.
- FERKISS, V. C. *Nature, Technology and Society: Cultural Roots of the Currant Environmental Crisis*. New York, London: New York University Press, 1993. 341 s. ISBN 0-8147-2611-9.

FERKISS, V. C. *Technological Man: Myth and Reality*. New York: New American Library, Mentor Books, 1969. 336 s. ISBN 0807604895.

FERKISS, V. C. *The Future of Technological Civilization*. New York: George Braziller, 1974. 369 s. ISBN 080760738X.

FISHER, W. *Human communication as narration: Toward a philosophy of reason, value and action*. Columbia: University of South Carolina Press, 1989. 289 s. ISBN 0872496244.

FISKE, J. *Reading the popular*. Boston, MA: Unwin Hyman Ltd., 1989b. 240 s. ISBN 0-415-07875-X.

FISKE, J. *Television Culture*. London: Methuen, 1987. 353 s. ISBN 0415039347.

FISKE, J. *Understanding popular culture*. Boston, MA: Unwin Hyman Ltd., 1989a. 224 s. ISBN 0-415-07876-8.

FISKE, J.; HARTLEY, J. *Reading Television*. London: Routledge, 2003 [1978]. 178 s. ISBN 0-415-32353-3.

FLECK, J., HOWELLS, J. Technology, the Technology Complex and the Paradox of Technological Determinism. In: *Technology Analysis & Strategic Management*. 2001, 13(4), pp. 523-532. ISSN 0953-7325.

FLEW, T. *New Media: an introduction*. South Melbourne: Oxford University Press, 2010 [2002]. 304 s. ISBN 978-0-19-555149-5.

FOUCAULT, Michel. *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. New York: Harper & Row, 1976.

GADAMER, H-G. *Člověk a řeč*. Praha: OIKOYMENH, 1999. 154 s. ISBN 8086005763.

GAGGI, S. *From Text to Hypertext*. Pennsylvania, Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1997. 192 s. ISBN 0-8122-3400-6.

GANE, N.; BEER, D. *New Media: The Key Concepts*. Oxford, New York: Berg, 2008. 149 s. ISBN 978-1-84520-132-6.

GEIST, B. *Sociologický slovník*. Praha: Victoria publishing, a.s., 1992. 647 s. ISBN 80-85605-28-7.

GEYH, P., LEEBRON, F. G., LEVY, A. (eds.) *Postmodern American Fiction, A Norton Anthology*, W. W. Norton, 1997. 704 s. ISBN 0-393-31698-X.

GITELMANOVÁ, L. *Always Already New: Media, History and the Data of Culture*. Cambridge, MA: MIT Press, 2006. 205 s. ISBN 978-0-262-07271-7.

GITELMANOVÁ, L.; PINGREE, G. *New Media 1740-1915*. Cambridge, MA: MIT Press, 2003. 305 s. ISBN 0-262-07245-9.

GLASSNER, A. *Interactive storytelling: Techniques for 21<sup>st</sup> Century Fiction*. Natick: A K Peters, Ltd., 2004. 511 s. ISBN 1568812213.

GRAF, R. F. *Modern Dictionary of Electronics*. Woburn, MA: Butterworth-Heinemann, 1999. 869 s. ISBN 0-7506-9866-7.

GREEN, J. *Communication, Technology and Society*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications Ltd., 2002. 254 s. ISBN 0-7619-4709-4.

GOFFMAN, E. *Interaction Ritual*. Chicago: Aldine, 1967. 270 s. ISBN 0202307778.

HABBERMAS, J. *Toward a Rational Society: Student Protest, Science and Politics*. Boston: Beacon Press, 1970. 132 s. ISBN 0807041769.

HALL, S. Encoding/decoding in Centre for Contemporary Cultural Studies. In: S. Hall (ed.) *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972-79*. London: Hutchinson, 1980. pp. 128-38. ISBN 0-415-07906-3.

HALLAHAN, K. Online Public Relations. In: H. Bidgoli (ed.) *The Internet Encyclopedia*, Hoboken, New Jersey: John Wiley & Sons, Inc. 2004, No.2, pp. 769-783. ISBN 0-471-22201-1.

HARTL, P.; HARTLOVÁ, H. *Psychologický slovník*. Praha: Portál, 2000. p. 774. ISBN 80-7178-303-X.

HARTLEY, J. TV Stories: From Representation to Produktivity. In: J. Hartley and K. McWilliamová (eds.) *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*. Malden, MA, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. pp. 16-36. ISBN 978-1-4051-8058-0.

HARTLEY, J.; McWILLIAMOVÁ, K. (eds.) *Story Circle: Digital Storytelling Around the World*. Malden, MA, Oxford: Wiley-Blackwell, 2009. 307 s. ISBN 978-1-4051-8058-0.

HAVELOCK, E. *Preface to Plato*. Cambridge, MA: Belknap press of Harvard university press, 1963. 328 s. ISBN 0674699068.

HAWKES, T. *Strukturalismus a sémiotika*. Brno: Host, 1999. 174 s. ISBN 80-86055-62-0.

HAYLESOVÁ, N. K. *Electronic literature: new horizons for the literary*. Notre Dame, Indiana: University of Notre Dame, 2008. 223 s. ISBN 0-268-033085-5.

HAYLESOVÁ, N. K. *My mother was a computer: digital subjects and literary texts*. Chicago: University of Chicago Press, 2005. 290 s. ISBN 0-226-32147-9.

HAYLESOVÁ, N. K. *Writing Machines*. Cambridge, MA: MIT Press, 2002. 144 s. ISBN 0262582155.

HEETEROVÁ, C. Implications of New Interactive Technologies for Conceptualizing Communication. In: J. L. Salvaggio, J. Bryant (eds.) *Media Use in the Information Age: Emerging Patterns of Adoption and Computer Use*. Hillsdale, NJ: Erlbaum, 1989. pp. 217-235. ISBN 0898599687.

HEILBRONER, R. Do Machines Make History? In: D. M. Kaplan (ed.) *Readings in the Philosophy of Technology*. Lanham, Maryland: Rowman & Littlefield Publishers Ltd., 2004 [1967], pp. 7-16. ISBN 0-7425-1488-9.

HEILBRONER, R. Technological Determinism Revisited. In: M. R. Smith, L. Marx (eds.) *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*. Massachusetts: MIT PRESS, 1994. pp. 67-78. ISBN 0-262-19347-7.

HERMAN, D. *Přirozený jazyk vyprávění*. Brno, Praha: Ústav pro českou literaturu AV ČR, Edice Theoretica, 2005. 123 s. ISBN 80-85778-45-9.

HERMAN, D.; JAHN, M.; RYANOVÁ, M.-L. (eds.) *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London, New York: Routledge, 2008 [2005]. 718 s. ISBN 0-415-77512-4.

HERMAN, L.; VERVAECK, B. *Handbook of Narrative Analysis*. Nebraska: University of Nebraska Press, 2005 [2001]. 241 s. ISBN 0-8032-2413-3.

HICKMAN, L. A. *John Dewey's pragmatic technology*. Bloomington, Indianapolis: Indiana University Press, 1990. 234 s. ISBN 0-253-32747-4.

HINCHMAN, L. P.; HINCHMANOVÁ, S. K. (eds.) Introduction. In: *Memory, Identity, Community: The Idea of Narrative in the Human Sciences*. New York: State University of New York, 1997. pp. xiii-xxxii. ISBN 0-7914-3324-2.

HRABÁK, J. – ŠTĚPÁNEK, V. *Úvod do teorie literatury*. Praha: Státní pedagogické Nakladatelství, 1987. 269 s.

HUIZINGA, J. *Homo Ludens: o původu kultury ve hře*. Praha: Mladá fronta, 1971. 226 s.

HUNT, M. *Dějiny psychologie*. Praha: Portál, 2000. 708 s. ISBN 80-7178-386-2.

*Ilustrovaná encyklopedie A-I*, Svazek 1. Praha: Encyklopedický dům, s. r. o., 1991. ISBN 80-901647-4-9.

INNIS, H. A. *Empire and Communication*. Toronto, Tonawanda, NY: Dundurn Press, 2007 [1950]. 287 s. ISBN 1-55002-662-3.

INNIS, H. A. *The Bias of Communication*. Introduction by M. McLuhan. Toronto: University of Toronto Press, 1964 [1951]. 226 s.

IUPPA, N. *Interactive Design for New Media and the Web*. Oxford: Focal Press, 2001. 280 s. ISBN 0240804147.

JANKOWSKI, N. W. Creating, Community with Media: History, Theories and Scientific Investigations. In L. A. Lievrouwová and S. Livingstoneová (eds.) *The Handbook of New Media*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE, 2002, pp. 34-49. ISBN 0761965106.

JENKINS, H. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York, London: New York University Press, 2006. 308 s. ISBN 0-8147-4281-5.

JENSEN, J. Interactivity: Tracing a New Concept in Media and Communication Studies. In: *Nordicom Review*. 1998, 19(1), pp. 185-204.

JENSEN, J. The concept of "interactivity". In: J. Jensen, C. Toscan (eds.) *Interactive Television: TV of the future or the future of TV?* Aalborg, Denmark: Aalborg University Press. 1999, pp. 25-66.

JIRÁK, J.; KÖPPLOVÁ, B. *Média a společnost*. Praha: Portál, 2007. 207 s. ISBN 978-80-7367-287-4.

JORDAN, T. *Hacking: Digital Media and Technological Determinism*. Cambridge, Malden, MA: Polity Press, 2008. 160 s. ISBN 978-0-7456-3971-0.

JOYCE, M. Nonce Upon Some Times: Rereading Hypertext Fiction. In: M. Bernstein and D. Greco (eds.) *Reading Hypertext*. Watertown, MA: Eastgate Systems, 2009. pp.149-164. ISBN 1-8845-1148-1.

JOYCE, J. *Odysseus*. Praha: Odeon, 1976. 669 s.

JOYCE, M. *Of Two Minds: Hypertext Pedagogy and Poetics*. Ann Arbor: The University of Michigan Press, 1995. 277 s. ISBN 0472095781.

JOYCE, M. We thought we could sit forever in fun: New media and literary studies. In *New Media & Society*. London, CA: Sage. 2004, 6(1), pp. 77-81. ISSN 1461-4448.

JUUL, J. (2001) 'Games Telling Stories? A brief note on games and narratives' [online]. *Game Studies*, 2001, 1(1). [cit. 20. listopadu 2010]. Dostupný z WWW: <<http://www.gamestudies.org/0101/juul-gts>> .

KATZ, E., LAZARFELD, P. F. *Personal Influence*. Glencoe, IL: Free Press, 1955. 400 s. ISBN 1412805074.

*Malá československá encyklopedie*. Praha: Academia, 1987.

KIM, P., SAWHNEY, H. A Machine like New Medium: Theoretical Examination of Interactive TV. In: *Media, Culture and Society*. 2002, 24(2), pp. 217-233. ISSN 0163-4437.

KIOUSIS, S. Interactivity: A Concept Explication. In: *New Media & Society*. 2002, 4(3), pp. 355-383. ISSN 1461-4448.

KLIMEŠ, L. *Slovník cizích slov*. Praha: Státní pedagogické nakladatelství, n.p., 1981. 790 s.

KOHUTOVÁ, R. *Elektronická kniha – nová dimenze publikování nebo náhražka klasické podoby knihy?* Praha, 2002. 83 s. Bakalářská práce (Bc.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra žurnalistiky. Vedoucí diplomové práce doc. PhDr. Jan Halada, CSc.

KOHUTOVÁ, R. *Interactive Narrative v epoše digital storytelling*. Praha, 2006. 125 s. Diplomová práce (Mgr.). Univerzita Karlova, Fakulta sociálních věd, Institut komunikačních studií a žurnalistiky. Katedra mediálních studií. Vedoucí diplomové práce prof. PhDr. Jiří Kraus, DrSc.

KOLB, D. Hypertext Structure Under Pressure. In: Bernstein, M., Greco, D. (eds.): *Reading Hypertext*. Watertown, MA: Eastgate Systems. 2009, pp. 193-210. ISBN 1-8845-1148-1.

KOOLSTRA, C. M., BOS, M. J. W. The development of an instrument to determine different levels of interactivity. In: *The International Communication Gazette*. 2009, 71(5), pp. 373-391. ISSN 1748-0485.

KOPPER, G. A., KOLTHOFF, A., CZEPEK, A. Research Review: Online Journalism – a Report on Current and Continuing Research and Major Questions in the International Discussion. In: *Journalism Studies*. 2000, 1(3), pp. 499-512. ISSN 1461-670X.

KRAUS, J. *Rétorika a řečová kultura*. Praha: Univerzita Karlova, nakladatelství Karolinum, 2010. 190 s. ISBN 978-80-246-1829-6.

KRAUS, J.; PETRÁČKOVÁ, V. et al. *Akademický slovník cizích slov*. Praha: Academia. 1998, 834 s. ISBN 80-200-0607-9.

KREISWIRTH, M. Tell Me a Story: The Narrativist Turn in Human Sciences. In M. Kreiswirth and T. Carmichael (eds.) *Constructive Criticism: the human science in the age of theory*. Toronto: University of Toronto Press, 1995. pp. 61-87. ISBN 0802076300.

KREISWIRTH, M.; CARMICHAEL T. (eds.) *Constructive Criticism : The Human Science in the Age of Theory*. Toronto: University of Toronto Press, 1995. 223 s. ISBN 0802076300.

KRISTEVOVÁ, J. *Le texte du roman*. The Hague: Mouton, 1970. 209 s. ISBN 9027933049.

KROKER, A. *Technology and the Canadian Mind: Innis/McLuhan/Grant*. Montreal: New World Perspectives, 1984. 144 s. ISBN 0920393004.

KRUG, G. *Communication, Technology and Cultural Change*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE Publications Ltd., 2005. 241 s. ISBN 0-7619-7200-5.

KUHN, M. Interactivity and Prioritizing the Human: A Code of Blogging Ethics. In: *Journal of Mass Media Ethics*. 2007, 22(1), pp. 18-36. ISSN 0890-0523.

LACEY, N. *Narrative and Genre: Key Concepts in Media Studies*. New York: St. Martin's Press, 2000. 268 s. ISBN 0312230133.

LANDOW, G. P. *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 1992. 242 s. ISBN 0-8018-4281-6.

LANDOW, G. P. *Hypertext 2.0: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. London, Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 1997. 368 s. ISBN 0801855853.

LANDOW, G. P. *Hypertext 3.0: Critical Theory and New Media in an Era of Globalization*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2006. 436 s. ISBN 0-8018-8257-5.

LAPPIN, T. Déjà vu all over again. In: *Wired*. May 1995, pp. 174-177, pp. 218-222.

LAURELOVÁ, B. *Utopian entrepreneur*. Cambridge: MIT Press, 2001. 116 s. ISBN 0-262-62153-3.

LAZARSFELD, P. F.; BERELSON, B.; GAUDET, H. *The People's Choice: How the Voter Makes Up His Mind in a Presidential Campaign*. New York: Duell, Sloan and Pearce, 1944.

LEDERBUCHOVÁ, L. *Průvodce literárním dílem. (Výkladový slovník základních pojmů literární teorie)*. Jinočany: Nakladatelství H & H, 2002. 355 s. ISBN 8073190206.

LEVINSON, P. *Digital McLuhan: a guide to the information millennium*. London, New York: Routledge, 2001. 226 s. ISBN 0415249910.

LEVIN, S. M. John Dewey's Evaluation of Technology. In: *American Journal of Economics and Sociology*. 1956, 15(2), pp. 123-136. ISSN 0002-9246.

LIEVROUWOVÁ, L. New Media Design and Development: Diffusion of Innovations v Social Shaping of Technology. In: L. A. Lievrouwová, S. Livingstoneová (eds.) *The Handbook of New Media*. 2<sup>nd</sup> edition. London, Thousand Oaks, CA, New Delhi: SAGE Publications Ltd., 2006, pp. 246-265. ISBN 1-4129-1873-1.



LIEVROUWOVÁ, L. A.; LIVINGSTONEOVÁ, S. (eds.) *The Handbook of New Media*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE, 2002. 592 s. ISBN 0761965106.

LIEVROUWOVÁ, L. A.; LIVINGSTONEOVÁ, S. (eds.) *The Handbook of New Media*. 2<sup>nd</sup> edition. London, Thousand Oaks, CA, New Delhi: SAGE Publications Ltd, 2006. ISBN 1-4129-1873-1.

LIEVROUWOVÁ, L. A.; LIVINGSTONEOVÁ, S. The Social Shaping and Consequences of ICTs. In Leah. A. Lievrouwová and S. Livingstoneová (eds.) *The Handbook of New Media*. London, Thousand Oaks, New Delhi: Sage, 2002, pp. 1-15. ISBN 0761965106.

LIPPMANN, W. *Public Opinion*. London: Macmillan, 1965 [1922].

LISTER, M. et al. *New Media: A Critical Introduction*. London: Routledge, 2003. 446 s. ISBN 0-415-22377-6.

LIU, Y.; SHRUM, L. J. Rethinking Interactivity: What It Means and Why It May Not Always Be Beneficial. In: M. R. Stafford, R. J. Faber (eds.) *Advertising, Promotion, and the New Media*. Armonk, NY: M.E. Sharpe. 2004, pp. 103-124. ISBN 0765613158.

LIU, Y.; SHRUM, L. J. What Is Interactivity and is it Always Such a Good Thing? Implications of Definition, Person, and Situation for the influence of Interactivity on Advertising Effectiveness. In: *Journal of advertising*. 2002, 31(4), pp. 53-64. ISSN 0091-3367.

LIVINGSTONEOVÁ, S. New media, new audience. In *New Media & Society*. 1999, 1 (1), pp. 59-66. ISSN 1461-4448.

LOWRY, P.; ROMANO, N.; JENKINS, J.; GUTHRIE, R. The CMC Interactivity Model: How Interactivity Enhances Communication Quality and Process Satisfaction in Lean-Media Groups. In *Journal of Management Information Systems*. 2009, 26(1), pp.155-196. ISSN 0742-1222.

LÜDERSOVÁ, M. Conceptualising personal media. In *New Media & Society*. 2008, 10 (5), pp. 683-702. ISSN 1461-4448.

LUHMANN, N. *Social Systems. (Writing Science)*, Stanford University Press, 1995. 627 s. ISBN 0804726256.

LUHMANN, N. *The Reality of the Mass Media (Cultural Memory in the Present)*. Stanford: Stanford University Press, 2000. 154 s. ISBN 0-8047-4077-1.

LYOTARD, J-F. *The Post-modern Condition: A Report on Knowledge*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1984. 110 s. ISBN 0816611734.

MACKENZIE, D. A., WAJCMAN, J. *The Social shaping of technology: how the refrigerator got its hum*. Buckingham: Open University Press, 1999 [1985]. 327 s. ISBN 0335150276.

MALÁTKOVÁ, J. (ed.) *Ottova encyklopedie A-Ž*. Praha: Ottovo nakladatelství s.r.o., 2006. ISBN 80-7360-014-5.

MANGENOVÁ, A.: Hypertext Fiction Reading: haptics and immersion. In: *Journal of Research in Reading*. 2008, 31(4), pp. 404-419. ISSN 0141-0423.

MANOVICH, L. New Media from Borges to HTML' in Noah Wardrip-Fruin and Nick Monfort (eds.) *The new media reader*. London, Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2003. 823 s. ISBN 0262232278.

MANOVICH, L. *The Language of New Media*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001. 354 s. ISBN 0-262-13374-1.

MARCUSE, H. Some Social Implications of Modern Technology. In: A. Arato, E. Gebhardt (eds.) *Essential Frankfurt School Reader*. New York: Continuum. 1982 [1941], pp.138-162. ISBN 0-8264-0194-5.

MARCUSE, H. *One-Dimensional Man: Studies in the Ideology of Advanced Industrial Society*. Boston: Beacon Press. 1964. 336 s. ISBN 0415289777.

MARKUSOVÁ, M. L. Toward a „Critical Mass“ Theory of Interactive Media. In: J. Fulk and C. Steinfeld (eds.) *Organization and Communication Technology*. Newbury Park, CA: SAGE. 1990. pp. 194-218. ISBN 0-8039-3530-7.

MARSHALL, C. C. Reading Spatial Hypertext. In: Bernstein, M., Greco, D. (eds.): *Reading Hypertext*. Watertown, MA: Eastgate Systems. 2009, pp. 211-220. ISBN 1-8845-1148-1.

MARSHALL, P. D. *New Media Cultures*. London: Arnold, 2004. 120 s. ISBN 0-340-80699-0.

MARTINCOVÁ, O. et al. *Nová slova v češtině: slovník neologizmů*. Praha: Academia, 1998. 356 s. ISBN 80-200-0640-0.

MARTINKOVÁ, V. *Teorie literatury netradičně*. Praha: Trizonia. 1995. 55 s. ISBN 8085573709.

MARVINOVÁ, C. *When Old Technologies Were New: Thinking about Electric Communication in the Late Nineteenth Century*. New York: Oxford University Press, 1988. 269 s. ISBN 0195044681.

MARQUARD, O. – SLOTERDIJK, P. *Pluralita, skepse, tonalita*. Brno: Masarykova univerzita, 1998. 84 s. ISBN 80-210-1932-8.

MARX, K. *Poverty of Philosophy*. Adamant Media Corporation, 2005 [1847]. ISBN 1-4021-7854-9.

McGATH, G. *Compute!'s Guide to Adventure Games*. Greensboro, Nc: Compute! Publications, 1984. 203 s. ISBN 0942386671.

McLUHAN, M. *Člověk, média a elektronická kultura (Výbor z díla)*. Brno: JOTA, 2000. 415 s. ISBN 80-7217-128-3.

McLUHAN, M., Watson, W. *From Cliché to Archetype*. New York: Viking Press, 1970. 230 s.

McLUHAN, M., FIORE, Q. *Medium is the Massage: an inventory of effects*. New York: Bantam Books, 1967. 159 s. ISBN 1-58423-070-3.

McLUHAN, M. *The Gutenberg Galaxy*. Toronto, Buffalo, London: University of Toronto Press, 2002 [1962]. 293 s. ISBN 0-8020-6041-2.

McLUHAN, M. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York: McGraw-Hill, 1964. 359 s.

McMILLANOVÁ, S. J. Exploring Models of Interactivity from Multiple Research Traditions: Users, Documents, and Systems. In: L. A. Lievrouwová, S. Livingstoneová (eds.) *The Handbook of New Media*. London, Thousand Oaks, New Delhi: SAGE, 2002. pp. 163-182. ISBN 0-7619-6510-6.

McMILLANOVÁ, S. J. A Four-Part Model of Cyber-interactivity: Some Cyber-places are More Interactive Than Others. In: *New Media & Society*. 2002, 4(2), pp. 271-291. ISSN 1461-4448.

McMILLANOVÁ, S. J.; HWANG, J. S. Measures of Perceived Interactivity: An Exploration of the Role of Direction of Communication, User Control, and Time in Shaping Perceptions of Interactivity. In: *Journal of Advertising*. 2002, 31(3), s.29-42. ISSN 0091-3367.

McQUAIL, D. *McQuail's Mass Communication Theory*. 6<sup>th</sup> edition. London, Thousand Oaks, CA, New Delhi, Singapore: Sage Publications, Ltd., 2010. 632 s. ISBN 978-1-84920-291-6.

MEADOWS, M. *Pause and effect: The art of interactive narrative*. Indianapolis: New Riders Press, 2002. 257 s. ISBN. 0-7357-1171-2.

MEYROWITZ, J. *No Sense of Place: The Impact of Electronic Media on Social Behaviour*. Oxford: Oxford University Press, 1985. 416 s. ISBN 978-0-19-504231-3

MITCHELL, W. J. *Placing Words: Symbols, Space, and the City*. Cambridge, MA: MIT Press, 2005. 224 s. ISBN 0262633221.

MONTFORT, N. Narrative and digital media. In: D. Herman (ed.): *The Cambridge companion to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. pp. 172-186. ISBN 0-521-67366-6.

MONTFORT, N. *Twisty Little Passages: An Approach to Interactive Fiction*. Cambridge: MIT Press, 2003. 302 s. ISBN 0-262-13436-5.

MORRISONOVÁ, M. A look at interactivity from a consumer perspective. In J. B. Ford a E. J. D. Honeycutt (eds.) *Developments in Marketing Science*, vol. 21., Norfolk, VA: Academy of Marketing Science. 1998, pp. 149-154. ISSN 0149-7421.

MUMFORD, L. *The Myth of the Machine, Vol. 1: Technics and Human Development*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1964.

MUMFORD, L. *The Myth of the Machine, Vol. 2: The Pentagon of Power*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, 1970. 544 s. ISBN 0151639744.

MURRAYOVÁ, J. H. *Hamlet on the Holodeck – The future of Narrative in Cyberspace*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 1997. 324 s. ISBN 0-262-63187-3.

MURRAYOVÁ, J. H. The Pedagogy of Cyberfiction: Teaching a Course on Reading and Writing Interactive Narrative. In E. Barret and M. Redmondová (eds.) *Contextual Media: Multimedia and Interpretation*. Cambridge: MIT Press, 1995. pp. 129-162. ISBN 0-262-52239-X.

NAM, T. J.; SUNYOUNG P.; VERLINDEN, J. A model to conceptualize interactivity. In *International Journal for Interactive Design and Manufacturing*. 2009, 3(3), pp. 147-156. ISSN 1955-2513.

NEGROPONTE, N. *Digitální svět*. Praha: Management Press, 2001. 207 s. ISBN 80-7261-046-5.

NELSON, T. H. *Literary Machines 93.1*. Sausalito, California: Mindful Press, 1993. ISBN 0-89347-062-7.

NEWHAGEN, J. E.; RAFAELI, S. Why Communication Researchers Should Study the Internet: A Dialogue. In: *Journal of Communication*. 1996, 46(1), pp. 4-13. ISSN 0021-9916.

NISIOVÁ, V.; HAAHR, M. 'Weird View: Interactive Multilinear Narratives and Real-Life Community Stories' [online]. *Crossing: eJournal of Art and Technology*. 2001-2005. 4(2). [cit. 9. ledna 2011]. Dostupný z WWW: <<http://crossings.tcd.ie/issues/4.1/Nisi>>.

O'KEEFE, B. J.; ZEHNDER, S. Understanding Media Development: A Framework and Case Study. In: *Journal of Applied Developmental Psychology*. 2004, 25(6), pp. 729-740. ISSN 0193-3973.

O'NEILL, S. *Interactive Media: The Sémiotice of Embodied Interaction*. London: Springer-Verlag, 2008. 184 s. ISBN 978-1-84800-035-3.

O'SHAUGHNESSY, M. *Media and Society: an introduction*. Oxford: Oxford University Press, 1999. 536 s. ISBN 0195562402.

ONG, W. J. *Orality and Literacy: The Technologizing of the Word*. London, New York: Methuen, 1982. 204 s. ISBN 0415027969.

*Ottův slovník naučný nové doby*. B. Němec (ed.), díl III. Sv. 1. Isi-konkurence. 708 s.

PALA, K.; VŠIANSKÝ, J. *Slovník českých synonym*. Praha: Lidové noviny, 1994. 439 s. ISBN 80-7106-059-3.

PARK, R. E. Physics and Society. In: *The Canadian Journal of Economics and Political Science/ Revue canadienne d'Economie et de Science politique*. 1940, 6(2), pp. 135-152. ISSN 0315-4890.

PARK, R. E. *Society: collective behavior, news and opinion, sociology and modern society*. Collected papers, Volume 3. Glencoe, IL: Free Press, 1955. 358 s.

PARK, R. E. *The Immigrant Press and Its Control*. New York: Harper & Brothers, 1922.

PARK, R. E.; BURGESS, E. W. *The City: Suggestions for Investigation of Human Behavior in the Urban Environment*. Chicago, London: The University of Chicago Press, Ltd, 1967 [1925]. 250 s. ISBN 0226646114.

PAULOVÁ, CH. *Digital Art*. London: Thames & Hudson, 2003. 256 s. ISBN 0500203679.

PAVELKA, J. *Předpoklady literárního dorozumívání*. Brno: Masarykova univerzita, 1998. 318 s. ISBN 8021018003.

PAVELKA, J.; POSPÍŠIL, I. *Slovník epoch, směrů, skupin a manifestů*. Brno: Georgetown, 1993. 290 s. ISBN 8090160409.

PEARCE, C. *The interactive book: a guide to the interactive revolution*. Indianapolis, IN: MacMillan Technical Publishing, 1997. 586 s. ISBN 1578700280

POOL, I. S. *Technologies of Freedom: On Free Speech in an Electronic Age*. Cambridge, MA: Belknap Press. 1983. 299 s. ISBN 0-674-87232-0

POPE, J.: A Future for Hypertext Fiction. In: *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*. 2006, 12(4), pp. 447-465. ISSN 1354-8565.

POPE, J. 'Where Do We Go From Here? Readers' Response to Interactive Fiction: Narrative Structures, Reading Pleasure and the Impact of Interface Design'. In *Convergence*. 2010, 16(1), pp. 75-94. ISSN 1354-8565.

POSTER, M. *The Mode of Information: Poststructuralism and Social Context*. Chicago: University of Chicago Press, 1990. 179 s. ISBN 0-226-67596-3.

POSTER, M. *The Second Media Age*. Cambridge: Polity Press, 1995. 186 s. ISBN 0-7456-1396-9.

POSTER, M. Underdetermination. In: *New Media & Society*. 1999, 1(1), pp. 13-17. ISSN 1461-4448.

POSTMAN, N. *Teaching as a Conserving Activity*. New York: Delacorte Press, 1979. 244 s. ISBN 0440086515.

POSTMAN, N. *Technopoly: the Surrender of Culture to Technology*. New York: Vintage Books, 1992. 222 s. ISBN 0-679-74540-8.

POTTER, W. J. *Media Literacy*. London, Thousand Oaks: SAGE Publications, 1998. 406 s. ISBN 0.7619-0925-7.

PRINCE, G. Surveying Narratology. In Tom Kindt (ed.) *What is Narratology?: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory (Narratologia, 1)*. Berlin: Walter De Gruyter GmbH & Co. 2003, pp. 1-16. ISBN 3-11-017874-5.

PROKOP, D. *Boj o média*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2005. 409 s. ISBN 80-246-0618-6.

PROPP, V. Y. *Morphology of the folktale*. Austin, London: University of Texas Press, 1968 [1928]. 158 s. ISBN 0292783760.

RAFAELI, S. *If the Computer is the Medium, What is the Message?* Paper presented at the Annual Conference of the International Communication Association, Honolulu, Hawaii. 1984.

RAFAELI, S. Interactivity: From new media to communication. In: R. P. Hawkins, J. M. Wiemann & S. Pingree (eds.) *Sage Annual Review of Communication Research: Advancing Communication Science: Merging Mass and Interpersonal Process*. Newbury Park, CA: SAGE, 1988, pp. 110-134.

RAFAELI, S.; SUDWEEKS, F. Networked Interactivity [online]. *Journal of Computer Mediated Communication*, 1997, 2(4). [cit. 10. května 2010]. Dostupný z WWW: <<http://jcmc.indiana.edu/vol2/issue4/rafaeli.sudweeks.html>>.

RAKOWOVÁ, L. F. The Public at the table: from public access to public participation. In: *New Media & Society*. 1999, 1(1), pp.74-82. ISSN 1461-4448.

RIESER, M. – ZAPPOVÁ, A. (eds.) *New screen Media: cinema/art/narrative*. London: BFI, 2002. 335 s. ISBN 085170865X

RICE, R. E. Development of New Media Research. In: R. E. Rice (ed.) *The New Media*. Beverly Hills, CA, New Delhi, London: SAGE Publications Ltd., 1984. pp. 15-31. ISBN 0-8039-2271-X.

RICE, R. E. (ed.) *The New Media: Communication, Research and Technology*. Beverly Hills, CA: SAGE Publications Ltd., 1984. 352 s. ISBN 0-8039-2271-X.

RICE, R. E. New Media Technology: Growth and Integration. In: R. E. Rice (ed.) *The New Media: Communication, Research and Technology*. Beverly Hills, CA: SAGE Publications, 1984. pp. 35-54. ISBN 0-8039-2271-X.

RICE, R. E.; WILLIAMS, F. Theories Old and New: The Study of New Media. In: R. E. Rice (ed.) *The New Media: Communication, Research and Technology*. Beverly Hills, CA, New Delhi, London: SAGE Publications Ltd., 1984. pp. 55-80. ISBN 0-8039-2271-X.

RICHARDS, R. Users, interactivity and generation. In: *New Media & Society*. 2006, 8(4), pp. 531-550. ISSN 1461-4448.

RIEGER, B. *Technology and the Culture of Modernity in Britain and Germany 1890-1945*. Cambridge, New York, Melbourne, Madrid, Delhi: Cambridge University Press, 2005. 319 s. ISBN 978-0-521-84528-1.

ROGERS, E. M. *Communication Technology: The New Media in Society*. New York: Free Press, 1986. 273 s. ISBN 0-02-927120-7.

RUMELHART, D. E. Schemata: The Building Blocks of Cognition. In *CHIP Report*, No. 79, University of California at San Diego. 1978.

RYANOVÁ, M.-L.: *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Maryland: Johns Hopkins University Press, 2001. 416 s. ISBN 0-8018-6487-9.

RYANOVÁ, M.-L. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana University Press, 1992. 304 s. ISBN 0253350042.

RYANOVÁ, M.-L. Toward a definition of narrative. In: D. Herman. (ed.): *The Cambridge companion to narrative*. Cambridge: Cambridge University Press, 2009. pp. 172-186. ISBN 0-521-67366-6.

RYANOVÁ, M.-L. Will New Media Produce New Narratives? In: M.-L. Ryanová (ed.) *Narrative across Media: The Language of Storytelling*. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2004. pp. 337-359. ISBN 0-8032-8993-6.

RYMAN, G.: *253: The Print Remix*. London: St. Martin's Press, 1998. 364 s. ISBN 0-00-655078-9.

ŘÍMAN, J. et al. *Malá československá encyklopedie III*, Svazek I-L. Praha: Academia, 1986. 912 s.

SCHAHADATOVÁ, S. Intertextovost: čtení – text – intertext in Miltos Pechlivanos, Stefan Rieger, Wolfgang Struck a Michael Weitz (eds.) *Úvod do literární vědy*. Praha: Hermann & synové, 1999. pp. 357-367.

SCHNEIDER, R. Hypertext Narrative and the Reader: A View from the Cognitive Theory. In: *European Journal of English Studies*. 2005, 9(2), pp. 197-208. ISSN 1744-4243.

SCHARDT, R. Narativita. In: M. Pechlivanos, S. Rieger, W. Struck a M. Weitz (eds.) *Úvod do literární vědy*. Praha: Herrmann & synové, 1999. str. 58-73.

SCHRAMM, W. How communication works. In W. Schramm (ed.) *The process and effects of communication*. Urbana, Illinois: University of Illinois Press, 1954. pp. 3-26.

SCHULTZ, T. Mass Media and the Concept of Interactivity: An Exploratory study of online forums and reader email. In *Media, Culture and Society*. 2000, 22(2), pp. 205-222. ISSN 0163-4437.

SHANNON, C. E.; WEAVER, W. *The mathematical theory of communication*. Urbana, Illinois: University of Illinois Press, 1949. 125 s. ISBN 0252725468.

SHERMAN, Y. *The book is dead: Long live the book*. Sydney: University of New South Wales Press: 2008. 189 s. ISBN 978-086840-804-0.

SILVERSTONE, R. *Why Study the Media?* London: SAGE, 1999. 165 s. ISBN 0761964541.

SILVERSTONE, R. et al. What's new about new media. In: *New Media & Society* (Themed section). 1999, 1(1), pp. 10-82. ISSN 1461-4448.

SMITH, M. R. Technological Determinism in American Culture. In: M. R. Smith, L. Marx (eds.) *Does Technology Drive History: The Dilemma of Technological Determinism*. Massachusetts: MIT PRESS, 1994. pp. 1-36. ISBN 0-262-19347-7.

SONG, J. H.; ZINKHAN, G. M. Determinants of Perceived Web Site Interactivity. In: *Journal of Marketing*. 2008, 72(2), pp. 99-113. ISSN 0022-2429.



SONTAGOVÁ, S. In Plato's Cave. In *On Photography*. Harmondsworth: Penguin. 1979, pp. 3-24.

STAMPS, J. *Unthinking Modernity*: Innis, McLuhan, and the Frankfurt School. Québec: McGill-Queens' University Press, 2001. 224 s. ISBN 0-7735-2243-3.

SUNDAR, S. S.; KALYANARAMAN, S.; BROWN, J. Explicating Website Interactivity: Impression Formation Effects in Political Campaign Sites. In: *Communication Research*. 2003, 30(1), pp. 30-59. ISSN 0093-6502.

ŠTOCHL, M. *Teorie literární komunikace*. Praha: Akropolis, 2005. 218 s. ISBN 80-86903-09-5.

TAKAMA, Y.; MATSUMARA, A.; KAJINAMI, T. Interactive Visualization of News Distribution in Blog Space. In: *New Generation Computing*. 2008, 26(1), pp. 23-38. ISSN 0288-3635.

TAYLOR, V. E.; WINQUIST, C. E. (eds.) *Encyclopedia of Postmodernism*. New York, NY: Routledge, 2001. 480 s. ISBN 0-415-15294-1.

THOMPSON, J. B. *Média a modernita : sociální teorie médií*. Praha: Nakladatelství Karolinum, 2004 [1995]. 219 s. ISBN 80-246-0652-6.

TILLEY, A. Narrative. In D. Lusted (ed.) *The Media Studies Book (A guide for teachers)*. New York: Routledge, 1991, pp. 53-79.

TODOROV, T. *The Fantastic*. Ithaca, NY: Cornell University Press, 1975. 180 s. ISBN 0801491460.

TÖNNIES, F. *Community and Society*. Mineola, NY: Courier Dover Publications, 2002 [1887]. 304 s. ISBN 0486424979.

TREMAYNE, M. Manipulating interactivity with thematically hyperlinked news texts: a media learning experiment. In: *New Media & Society*. 2008, 10(5), pp. 703-727. ISSN 1461-4448.

TRUMBLE, W. R.; STEVENSON, A. (eds.) *Shorter Oxford English Dictionary on historical principles*, Volume 1 (A-M). Oxford, New York: Oxford University Press, 2002. 3750 s. ISBN 0-19-860575-7.

VAŠÁK, P. et al. *Textologie: teorie a ediční praxe*. Praha: KAROLINUM, 1993. 235 s. ISBN 80-7066-638-2.

VAN DIJK, J. Digital media. In: J. D. H. Downing, D. McQuail, P. Schlesinger, E. Wartella (eds.) *The SAGE handbook of media studies*. Thousand Oaks, CA, London, New Delhi: SAGE Publications Ltd., 2004. pp. 145-164. ISBN 0-7619-2169-9.

- VAN DIJK, J. *The Network Society*. London, Thousand Oaks, CA: SAGE, 2006 [1991]. 292 s. ISBN 1-4129-0867-1.
- VAN LOOY, J.; BATENS, J. (eds.) *Close Reading New Media: Analyzing Electronic Literature*. Leuven: Leuven University Press, 2003. 185 s. ISBN 90-5867-323-5.
- VEBLEN, T. *The Engineers and the Price System*. New York: A. M. Keeley, 1965 [1921]. 124 s. ISBN 1596058927.
- VEBLEN, T. *The Theory of Business Enterprise*. New Brunswick, NJ: Transaction, 1978 [1904]. 228 s. ISBN 0-87855-699-0.
- VLAŠÍN, Š. (ed.) *Slovník literární teorie*. Praha: Československý spisovatel, 1984. 465 s.
- WAGNER, E. D. In support of a functional definition of interaction. In: *The American Journal of Distance Education*. 1994, 8(2), pp. 6-26. ISSN 1538-9286.
- WARDROP-FRUIIN, N. Reading Digital Literature: Surface, Data, Interaction, and Expressive Processing. In: R. Siemens and S. Schreibman (eds.) *A Companion to Digital Literary Studies*. Malden, MA, Oxford, Victoria: Blackwell Publishing Ltd., 2007. pp. 163-182. ISBN 978-1-4051-4864-1.
- WIENER, N. *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*. New York: John Wiley & Sons Inc., 1948. 194 s.
- WHITE Jr., L. T. *Medieval Technology and Social Change*. Clarendon, 1962. 194 s.
- 'What's New about New Media?' Special themed section of *New Media & Society*. 1999, 1(1), pp. 10-82. ISSN 1461-4448
- WINNER, L. *Autonomous Technology: Technics-out-of-Control as a Theme in Political Thought*. Cambridge, MA: MIT Press, 1977. 396 s. ISBN 026223078X.
- WOLF, M. J. P. Narrative in the Video Game. In: M. J. P. Wolf (ed.) *The Medium of the video game*. Austin: University of Texas Press, 2005 [2001]. pp. 93-111. ISBN 0-292-79150-x.
- WOOLGAR, S. Five Rules of Virtuality. In: S. Woolgar (ed.) *Virtual Society? Technology, Cyberbole, Reality*. Oxford University Press, Oxford, 2002. pp. 1-22. ISBN 0-19-924875-3.
- ZEMAN, M. a kol. *Průvodce po světové literární teorii*. Praha: Panorama, 1988. 636 s.
- ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (eds.) *First Person, New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge, MA: MIT Press, 2004. 331 s. ISBN 0-262-23232-4.

## DIGITÁLNÍ DÍLA

AMERIKA, M. *Grammatron*. <<http://www.grammatron.com>>.

*Banja*. On-line adventure game. © Team chmat. 1999. <<http://www.banja.com>>.

*Doom*. 3D Počítačová hra. Created by John Carmack and John Romeo. Id Software, 1993.

DOUGLASOVÁ, J. Y. *I Have Said Nothing*. CD-ROM. Eastgate Systems Inc., 1994  
<[http://www.wwnorton.com/pmaf/hypertext/ihsn/i\\_have\\_said\\_nothing.html](http://www.wwnorton.com/pmaf/hypertext/ihsn/i_have_said_nothing.html)>.

JACKSONOVÁ, S. *Patchwork Girl (hypertext)*. CD-ROM. Watertown, MA: Eastgate Systems Inc., 1995.

JOYCE, M. *Afternoon, a Story*. Hypertext Software. Watertown, MA: Eastgate Systems Inc., 1987.

JOYCE, M. *Twelve Blue: Story in Eight Bars*. World Wide Web hyperfikce.

Postmodern Culture and Eastgate Systems Inc., 1996a.

<<http://www.eastgate.com/TwelveBlue>>.

JOYCE, M. *Twilight, A Symphony*. CD-ROM. Eastgate Systems Inc., 1996b.

MALLOYOVÁ, J. *Its Name Was Penelope*. Narrabase Press, Berkeley, CA. Software for IBM computers, 1990.

*Myst*. Adventure game. Created by Rand Miller and Robyn Miller. CD-ROM produced by Cyan. Published by Broderbund. © Cyan, Inc. Myst ® Cyan, Inc., 1993.

MOULTHROP, S. *Victory Garden*. Computer software. CD-ROM Mac/Windows. Watertown, MA: Eastgate Systems Inc., 1991.

RYMAN, G. 253. Hypertextová novela, 1996. <<http://www.ryman-novel.com>>.

*The Sims*. Strategická počítačová hra. CD-ROM. Created by Will Wright. Published by Maxis, 2000.

*SimCity4*. Počítačová hra. CD-ROM. Created by Will Wright. Published by Maxis, 2003.

## FILMOVÁ A TELEVIZNÍ DÍLA

*50 First Dates*. Film. Scénář George Wing, režie Peter Segal. Sony Picture, 2004.

*Chinatown*. Film. Scénář Robert Towne, režie Roman Polanski. Paramount Pictures, 1974.

*Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. Film. Scénář Charlie Kaufman, režie Michel Gondry.

Focus Feature, Universal, 2004.

*Groundhog Day*. Film. Scénář Danny Rubin a Harold Ramis, střih a režie Harold Ramis. Columbia Pictures Film, 1993.

*Kinoautomat: člověk a jeho dům*. Interaktivní film. Scénář a režie Radúz Činčera, 1967.

*Lola rennt*. Film. Scénář a režie Tom Tykwer. S&L MovieData, 1998.

*Memento*. Film. Scénář a režie Christopher Nolan, 2000.

*Rozpaky kuchaře Svatopluka*. Televizní seriál. Scénář Jaroslav Dietl, režie František Filip, 1985.

*Sliding Doors*. Film. Scénář a režie Peter Howitt. Paramount Picture, 1998.

## WEBOVÉ STRÁNKY

<http://britannica.com>.

<http://collection.eliterature.org>.

<http://curveship.com>.

<http://elinor.nu>.

<http://nickm.com>.

<http://publish.uwo.ca/%7Emgroden/Pubs.html>.

<http://trace.ntu.ac.uk>.

<http://www.adamranson.freemove.co.uk/narrativestructure.html>.

<http://www.altx.com>.

<http://www.bbc.co.uk/wales/capturewales>.

<http://www.blackwellreference.com>.

<http://www.cyberartsweb.org/cpace/111/MDWeb/hncov.html>.

<http://www.digistories.co.uk>.

<http://www.dreamingmethods.com>.

[http://www.dsl.cz/svet.php?id\\_cat=7](http://www.dsl.cz/svet.php?id_cat=7).

<http://www.eastgate.com>.

<http://www.eliterature.org>.

<http://www.europeana.eu>.  
<http://www.futurelab.org.uk>.  
<http://www.game-research.com>.  
<http://www.gamestudies.org>.  
<http://www.igda.org/writing/WritersGlossary.htm>.  
<http://www.imaginary.co.uk>.  
<http://www.inms.umn.edu>.  
<http://www.interactivenarratives.org>.  
<http://www.nathan.com/index.html>.  
<http://www.noveltwists.com>.  
<http://www.oed.com>.  
<http://www.photobus.co.uk>.  
<http://www.popcultures.com>.  
<http://www.storycenter.org>.  
<http://www.tekka.net/news>.  
<http://www.uiowa.edu/~commstud/resources/digitalmedia>.  
<http://www.weirview.com>.